

LA REVISTA

¡Todo sobre tu serie favorita!

DRAGON BALL GT

CAPSULE CORP: ¡¡TODOS LOS VIDEOJUEGOS DE DRAGON BALL!!

LAS TÉCNICAS MÁS LETALES

CRÓNICAS DBZ: LA SAGA DE BOO

Pan y Bra... ¡¡¡SUPER SAIYAN 4º NIVEL!!!

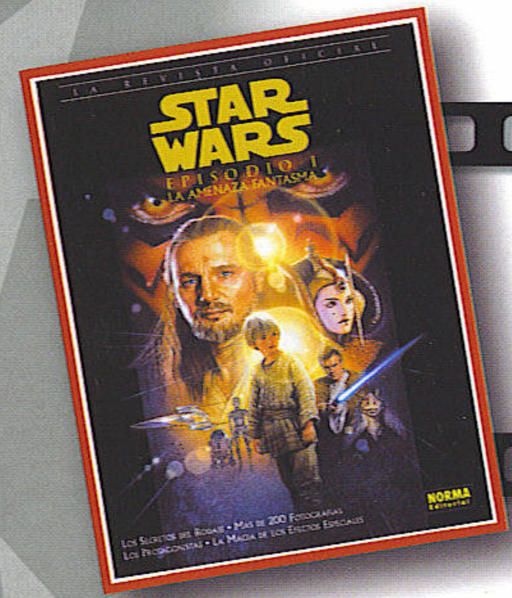
NORMA Editorial

¡regalo! MAXI-FILE VEGETA Príncipe Guerrero



CADA SAGA TIENE
SUS SECRETOS

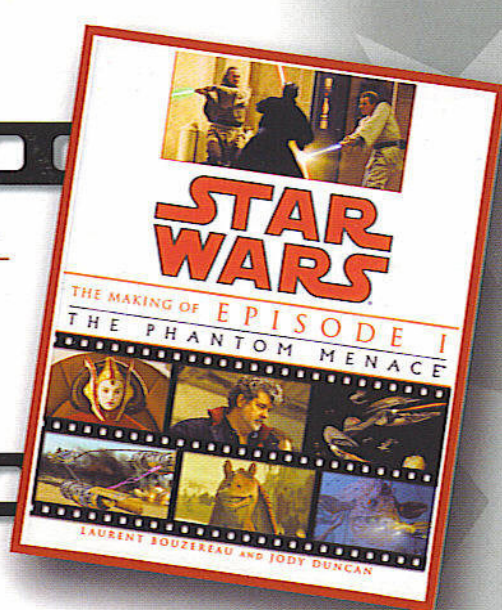
NUEVAS PUBLICACIONES



STAR WARS EPISODIO I: LA REVISTA OFICIAL

Los secretos del rodaje, más de 200 fotografías, la magia de los efectos especiales, los protagonistas... Todo lo que quieres saber sobre el acontecimiento cinematográfico del año lo encontrarás aquí.

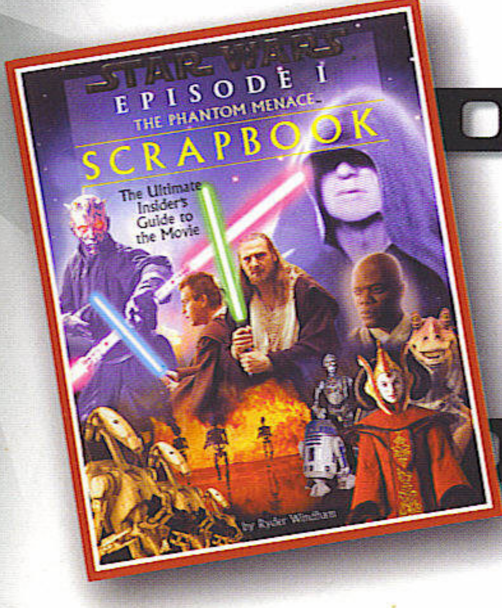
96 págs. 950 ptas. A la venta el 25 de septiembre.



CÓMO SE HIZO STAR WARS EPISODIO I

El libro definitivo del **Episodio I**, con entrevistas a **George Lucas**, un seguimiento de la preproducción, posproducción, efectos especiales y rodaje, y cientos de fotografías e ilustraciones.

176 págs. 2990 ptas. A la venta en octubre.



STAR WARS EPISODIO I: LA GUÍA COMPLETA

Todos los personajes de la saga, naves, alienígenas, planetas, vehículos, escenas del filme... Un espectacular libro con más de un centenar de fotografías imprescindible para cualquier buen aficionado a STAR WARS.

64 págs. 1350 ptas. A la venta en octubre.





DRAGON BALL GT
LA REVISTA

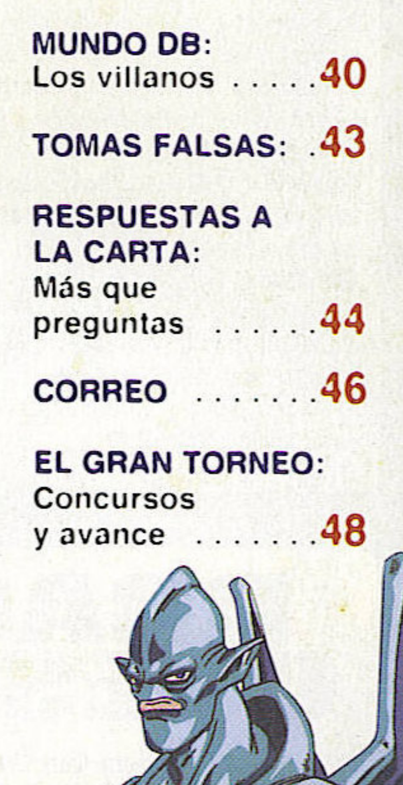
número 11 • septiembre 99

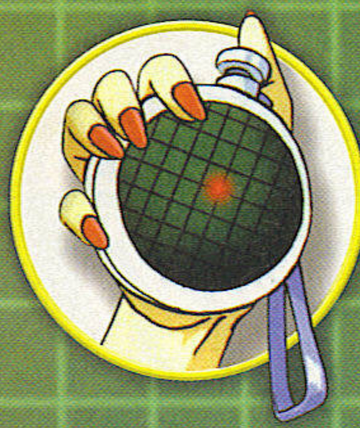
EDITORIAL

¡Hola de nuevo, dragón maníacos! ¿Qué tal la vuelta a las clases? Desde la redacción esperamos que os sea leve tanto ajetreo. Para ello, nos hemos estrujado la cabeza de forma que los contenidos de este mes sean especialmente entretenidos. Así que, con vuestro permiso, vamos a presentar brevemente este número:

Para empezar, vamos a aprender a escribir los nombres de nuestros personajes favoritos en su idioma original, el japonés, por cortesía de **ZONA GT**. En la **GUÍA DE COMBATE** repasaremos los 12 ataques más temibles del mundo de **DB**. Seguidamente, un poco de relax con los **PASAGTIEMPOS**, para después adentrarnos en el divertido mundo de los videojuegos basados en la saga más saiyan de todas las sagas. Si aún os quedan ganas, podréis consultar en la **ENCICLOPEDIA GT** cualquier duda que tengais sobre las últimas aventuras, y para terminar, vamos a hacer un recorrido de la mano del **Rey Pilaf** por el desternillante universo de los villanos **DB** más patéticos. Por si esto no fuera suficiente, os quedan todavía unas cuantas secciones por recorrer, así que, ya sabéis: aparcad un rato los libros y... ¡a empollar vuestra lección de **DRAGON BALL**!

ÍNDICE



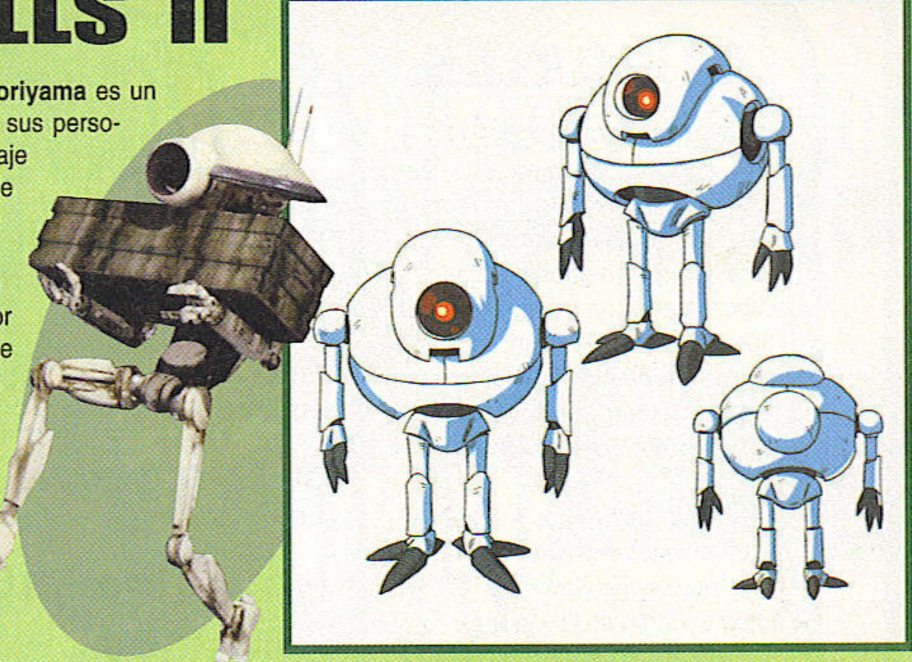


Radar

Justo en medio de la fiebre de Star Wars, nosotros seguimos recorriendo el mundo buscando noticias que puedan ser de interés para el aficionado a Dragon Ball. Nuestro enviado especial, Armando Vila, equipado con su kit de periodismo de campaña, arriesga el pellejo cada mes para averiguar lo último del maestro Tori. No te saltes esta página y ... permanece muy atento a nuestro Radar.

Armando Vila

STAR BALLS II



Todos sabemos que **Akira Toriyama** es un gran fan de **Star Wars** y de sus personajes, a los que ha rendido homenaje en más de una ocasión dentro de sus series. Incluso ha hecho un dibujo para celebrar el estreno del **Episodio I**, pero... ¿Es **George Lucas** un fan de **Dragon Ball**? Por el momento, no tenemos datos que confirmen nuestras sospechas, pero viendo los droides de boxes que ayudan a **Anakin Skywalker** a poner a punto su vaina, no nos extrañaría que al ver aparecer a **Darth Maul** empezaran a gritar: "Girugirugiru peligropeligropeligro". ■

DRAGON QUEST VII

Parece que **Dragon Quest VII** ya tiene subtítulo definitivo. Se llamará **Eden no Senshi tachi** (algo así como **Los guerreros del Edén**), y dicen que por fin será una versión con cambios significativos en la forma de jugar. En cualquier caso, lo que nos interesa es que **Toriyama** se ha involucrado en el producto, y, para los fans, tenemos una nueva ilustración del juego realizada por el **Bird Studio** y publicada en la revista **Virtual Jump** de **Sueisha. Toriyama** sigue empeñado en utilizar color por ordenador (ya sabéis que colorea su mujer) y el estilo **Kajika** está muy presente en este trabajo. Estaremos atentos a la aparición de la siguiente ilustración. ■



PEQUEÑOS GUERREROS

Si eres fan de **DB** y te chiflan la emoción, los combates, y, por supuesto, unos buenos efectos especiales, atención, porque todo esto te lo ofrece **Pequeños Guerreros**, la película de **Joe Dante** y **Universal Pictures Video** que sale a la venta el 21 de septiembre. Si todavía no conoces la historia de estos juguetes que cobran vida y que la arman allí adonde van, ahora es tu oportunidad. ¡Únete a los **Pequeños Guerreros** y vive sus increíbles y divertidas aventuras! ■



La Liga en tus manos



Con Fútbol a la Carta®, el juego de cartas coleccionables, tendrás la liga en tus manos.

Ficha a tus futbolistas favoritos y construye tu propio equipo.

Demuestra que eres buen entrenador y escoge las mejores tácticas.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!





fútbol a la Carta 1999|2000



Todo el mundo sabe que **Akira Toriyama** tiene un sentido del humor muy peculiar. Aparte de las desquiciadas situaciones en las que mete a sus personajes, los estrambóticos combates de la primera parte de **Dragon Ball** y demás, **Tori** se lo pasó muy bien poniéndoles nombres curiosos a sus personajes. Tal y como ya hizo en **Dr. Slump** (**Senbei** y **Arale** son dos tipos de galletas japonesas, por ejemplo), en **Dragon Ball** cada personaje tiene un nombre relacionado con su familia o con... cualquier cosa que se le pasara por la cabeza en ese momento. Este mes repasaremos algunos de ellos, y además, aprenderemos cómo escribirlos en japonés.



¿TE SUENA A CHINO?

Por Enrique Pilón

Antes de empezar, vamos a ver cómo funciona la escritura japonesa y en qué se diferencia de la nuestra. Los japoneses, debido a la proximidad geográfica, importaron su sistema de escritura de China, donde a la hora de formar las palabras no se usan letras como las nuestras, sino ideogramas. Un ideograma es un símbolo usado para representar una idea, y en japonés se llaman **KANJIS**. Pero los *kanjis* son complicados hasta para los propios japoneses, ya que un *kanji* puede significar varias cosas diferentes depende de con qué otros *kanjis* se combine. Los *kanjis* permiten un tipo de escritura concentrada, pero hay que haber estudiado mucho para dominarlos. Para evitar esto, también utilizan silabarios, que son sistemas de escritura en los que cada signo equivale a una sílaba y que suele resultar más sencillo de aprender. Nuestros amigos nipones tienen dos silabarios: Uno se llama **KATAKANA** y sirve sobre todo para escribir palabras extranjeras y términos extraños (como los nombres de los personajes de **DB**). El otro silabario se llama **HIRAGANA** y sus caracteres son más curvos que los del anterior. El *hiragana* es con el que los niños japoneses aprenden a escribir.

Todo esto no es tan difícil como parece, como ahora veremos con un ejemplo.



Son Gokuh



Son Gohan



Son Goten



Piccolo



Bulma

Un ejemplo práctico

En esta página de muestra podéis observar cómo los japoneses combinan los distintos tipos de escritura sin ningún complejo. El listado de abajo os servirá de guía:

1. Caracteres occidentales.

2. Onomatopeya en **Katakana**
Traducción: DOSSHI (fluosh)

3. Nombre de **Gokuh** en **Katakana**
Traducción: KAKAROTTO

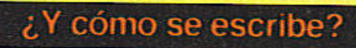
4. **Kanji** (en azul) y su lectura en **Hiragana** (en verde)

5. Bocadillo en **Hiragana** excepto un **Kanji** (en rojo)

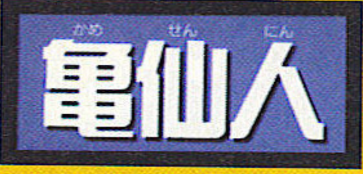


El primer **kanji** de **Kame-Sennin**, el **Duende Tortuga**, significa "tortuga", y adornó durante años el uniforme de **Gokuh**. Si os fijáis, podemos adivinar cierto parecido con el animal que le da nombre (sobre todo el caparazón y el rabito). Como **Dragon Ball** es una obra para niños, en los diálogos, al lado de cada *kanji*, se escribe en *hiragana* cómo se tienen que leer las cosas.

Esto no es todo, ya que también usan **ROMAAJI** o caracteres occidentales. A los japoneses les encanta mezclar caracteres occidentales en los diálogos, llegando a reproducir palabras enteras o signos. Por ejemplo, el ejército de la **Red Ribbon** lo abreviaban siempre **RR**, aunque el resto del texto estuviera en japonés.



En Kanjis se escribe...



En Hiragana se escribe...

かめせんにん
ka - me - se - n - ni - n

Kame-Sennin: Duende Tortuga

Nombres extraños

Pero empecemos por el principio: **Son Gokuh**. Éste es el nombre más normal de todos, porque está extraído de la archiconocida y ampliamente comentada leyenda del rey mono, así que en ese sentido **Tori** poco podía hacer. Pero se tomó más libertades en el caso de sus hijos, como **Gohan** (*arroz* en japonés y por extensión, comida). No es de extrañar que **Gokuh** llamara a su hijo igual que su abuelo... e igual que lo que más le gusta... En el nombre de **Goten** ya se nota la mano de **Chichi**, que le llamó *palacio*, en otra muestra de sus delirios de grandeza. El nombre de los tres se escribe íntegramente con *kanjis*.
Lo de la familia de **Bulma** ya es más preocupante. Aparte de que no sabemos cómo se llama su madre, su padre es el doctor **Brief** (*calzones*), ella **Bulma** (*bragas*), su hijo se llama **Trunks** (*calzoncillos*) y su hija **Bra** (*sujetador*). Poco más hay que añadir al respecto, sólo que sus nombres se

escriben en *katakana*, ya sabéis, el silabario reservado para las palabras de origen extranjero. Y es que claro, se supone que no son japoneses... Eso sí, no los reconoceríais si los leyerais literalmente, porque al partirse en sílabas se leen ***Buriifu***, ***Buruma***, ***Torankusu*** y ***Bura***, ya que en el idioma japonés nunca se pueden escribir dos consonantes seguidas en una misma línea.

Krilyn se escribe ***Kuririn***, pero como los japones no distingen entre la *r* y la *l*, también podría leerse ***Kulilin***. El pobre tiene un nombre que es una cruz. A nadie le gustaría llamarse *castañita*, ¿verdad? Eso explica un poco más su complejo cuando llegó la primera vez para ser entrenado por **Mutenroshi**... Por otro lado, **Lunch** (escrito *ranchi*, o *lanchi*) significa directamente *la hora de comer*, en inglés. Siguiendo con lo culinario, tenemos a **Yamcha** (***Yamuchya***) , **Woolong** (***Uuron***) y **Pooal** (***Pooaru***): el té de Woolong es uno de los más reconocidos y apreciados del mundo, mientras que yamcha y pooal son dos tipos de pastas de té... Ah, y **Pilaf** (***Pirafu***) es el nombre de un delicioso plato chino.

Piccolo se escribe ***Pikkoro***, también en *katakana* porque es extranjero (de hecho, es extraterrestre). Para redondearlo, tiene unos seguidores bien conjuntados: si **Piccolo** es *flauta*, también tenemos a **Tamborine** (*pandereta*), **Drum** (*tambor*), **Piano** (ejem...) y **Cymbal** (*platillo*). La familia de **Freeza** (*congelador*) también está relacionada. El propio **Freeza** se escribe ***Furiiza*** en *katakana*, porque también es extranjero, como **King Cold** (*Rey Frío*), y **Coola** (*congelador* de nuevo). Las fuerzas especiales de **Ginew** son para guardar en la nevera: leche, zumo, mostaza, etc. Todo muy nutritivo, como los supersaiyans, **Kakarotto** (*zanahoria*), **Vegeta** (*vegetal*) y el resto de nutritivas verduras: *brócoli*, *espinacas* y tal. Muy sano.
Así que si os preguntáis qué son todos esos simbolitos, vosotros tranquilos; los propios japoneses también tienen problemas con los nombres, y para saber definitivamente cómo se llaman las personas (sobre todo si su nombre se escribe con *kanjis*) tienen que pedir ayuda... ■

Hiragana					Katakana				
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so	サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to	タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
や ya		ゆ yu		よ yo	ヤ		ユ yu		ヨ yo
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro			ル ru	レ re	ロ ro
わ wa									ヲ o
あ a	い i								
か ka	き ki	ku							ko
さ sa	し shi	す su							ソ so
た ta	ち chi	つ tsu							ト to
な na	に ni								
は ha									
ま									
や ya									
ら ra									

¿PENSABAS QUE LO TENÍAS TODO?

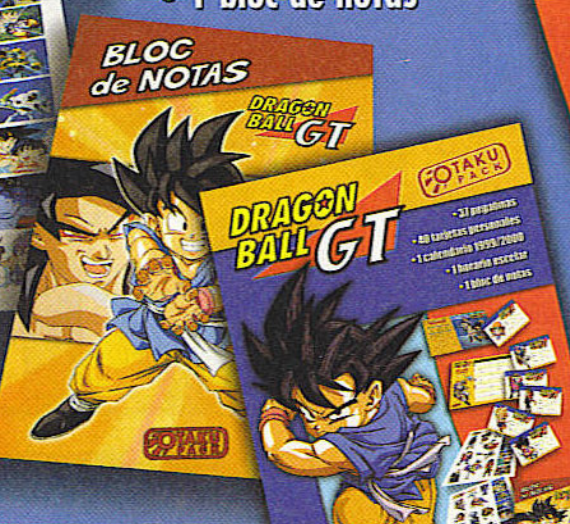
DRAGON BALL GT



¡El pack completo para volver a la escuela! ¡Todo presentado en una fantástica carpeta multiuso!



- 1 calendario 1999/2000
- 40 tarjetas personales
- 1 horario escolar
- 37 pegatinas
- 1 bloc de notas



MAXI-POSTERS GT

¡NUEVOS MODELOS!

¡Vuelven más impresionantes que nunca!

Tamaño: 58 x 140 cm.

3

4





Guía de COMBATE

Los mejores golpes

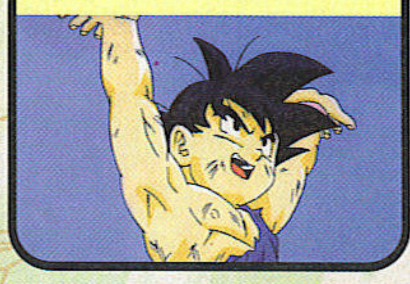
**Durante casi un año hemos repasado los mejores ataques de Dragon Ball.
Ahora ha llegado el momento de echar la vista atrás, hacer recuento y ver cuáles han sido...**

¡¡¡...LOS 12 ATAQUES DEFINITIVOS!!!

Por X. Rebis

1 CHÖ GENKIDAMA

Sin duda alguna, es el ataque más poderoso de cuantos se han utilizado a lo largo de la historia de Dragon Ball. **Gokuh** alzaba las manos hacia el cielo y reunía la mayor parte de la energía de los seres vivos de la Tierra, el Universo e incluso del Más Allá. La gran bola de energía resultante representaba la fuerza y la unión de todos los seres, y era capaz de destruir a cualquier enemigo por poderoso que fuera.



2 BIG BANG KAME HAME HA

El mejor ataque del ser más poderoso de toda la saga de Dragon Ball: **Gogeta super saiyan 4**. La fusión de **Gokuh** y **Vegeta** realizó este ataque, una explosiva combinación del *big bang attack* y el *kame hame ha*, al final de Dragon Ball GT. **Gogeta** extendía sus manos hacia los lados y las juntaba en la clásica posición del *kame hame ha*, descargando un espectacular rayo de energía.

3 KAMEHAMEHA X 20

La versión más poderosa del ataque más emblemático de la serie. **Gokuh** empezó a utilizarlo después de alcanzar el grado de super saiyan 4, y tenía como particularidad que la energía proyectada era roja y no azul. El hecho de que este ataque sea veinte veces más poderoso que el que solía utilizar **Gokuh**, hace sospechar la magnitud del poder de un super saiyan 4.



4 REVENGE DEATH BALL

Este ataque no es más que la versión negativa del *genkidama* de **Gokuh**. **Vegeta Baby** reunía toda la energía negativa de los seres humanos nacida de su rencor, su odio, su envidia... La bola de energía maligna resultante era negra y su aterrador poder estuvo a punto de acabar con **Gokuh**, que fue salvado *in extremis* por el oportuno **Kaioh Shin**.



5 JIGOKU DAMA



Esta bola de energía negra era la técnica más poderosa de **Super A-17**. Su poder era inferior al *genkidama* de **Gokuh** o el *revenge death ball* de **Vegeta-Baby**, pero tenía la ventaja de que no requería mucho tiempo de concentración para poder realizarla. Este ataque estuvo a punto de terminar con un agotado **Gokuh**, que fue salvado por la intervención de **A-18**.

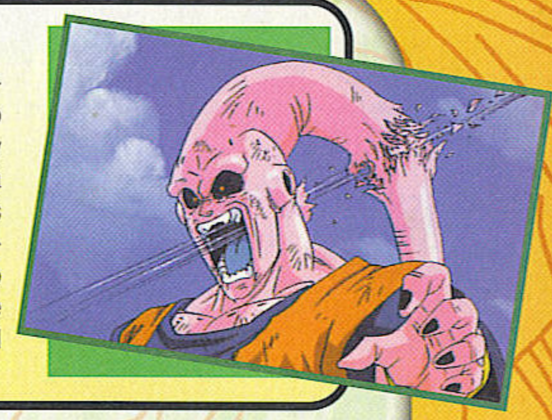
6 FINAL SHINE ATTACK

Vegeta coronó su efectivo y contundente arsenal de ataques con esta técnica. Se trata de una versión mejorada del *final flash*, pero con un poder destructivo infinitamente superior. A pesar del mencionado poder, de poco le sirvió al príncipe de los saiyans este ataque contra **Super A-17**, el androide definitivo.



7 HENKA BEAM

El arma favorita de **Boo**. Le permitía acabar con sus enemigos de un solo golpe, y de paso, llenarse el estómago y calmar su insaciable apetito. Esta técnica mágica permitía a **Boo** convertir a los seres humanos en cualquier tipo de golosina, algo terroríficamente efectivo. Esto estuvo a punto de acabar con la vida de **Vegetto** (la fusión de **Gokuh** y **Vegeta**) al ser convertido en una bola de caramelo.



8 DEATH BALL

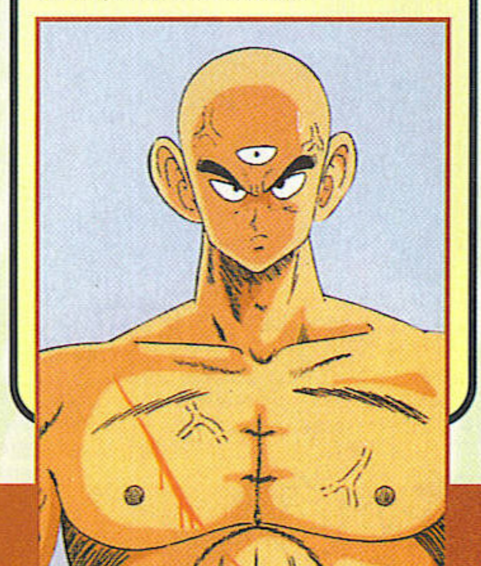
Durante décadas, el tirano espacial **Freeza** sembró el terror en todo el universo gracias a esta poderosa y mortífera bola de energía concentrada. Con este ataque era capaz de destruir planetas enteros. Dos de los planetas que destruyó con la *death ball* fueron **Vegeta** y **Namek**, este último en el transcurso de su enfrentamiento contra **Gokuh**.

9 MAKANKOSAPPO

Este diabólico ataque se podría considerar una fusión de los dos siguientes, ya que posee la tajante efectividad del *kienzan* y la potencia destructiva del *kiko ho*. **Piccolo** utilizó esta poderosa técnica para perforar al invencible (bueno, al menos hasta ese momento) **Raditz** y de paso a su rival **Gokuh**. El único inconveniente de esta técnica es que se requería un largo tiempo de concentración para realizarla.

10 SHIN KIKO HO

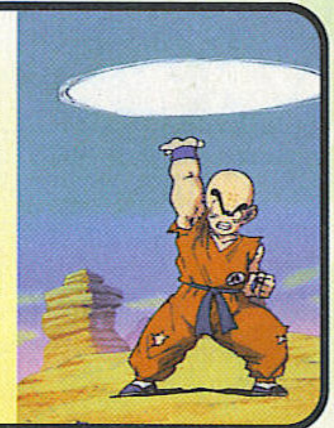
El *cañón de energía* de la escuela de **Tsuru Sennin** es el arma favorita de **Ten Shin Han**. Este destructivo ataque tenía el inconveniente de agotar toda la energía vital del que lo realizaba, pero gracias a un duro entrenamiento **Ten Shin Han** desarrolló una gran reserva de energía para que su vida no corriera peligro al utilizarlo. Esta versión aumentada del *cañón* la realizó numerosas veces contra el bioandroide definitivo **Cell** en un intento desesperado de frenarlo.





11 KIENZAN

El disco de energía cortante permite al luchador que lo emplea partir en dos a su adversario. No es necesaria una gran fuerza de combate para realizarlo y es una de las técnicas más peligrosas. Es el ataque favorito de **Klilyn** y con él consiguió rebanar la cola del mismísimo **Freeza**, un enemigo con una fuerza de combate infinitamente superior a la suya.

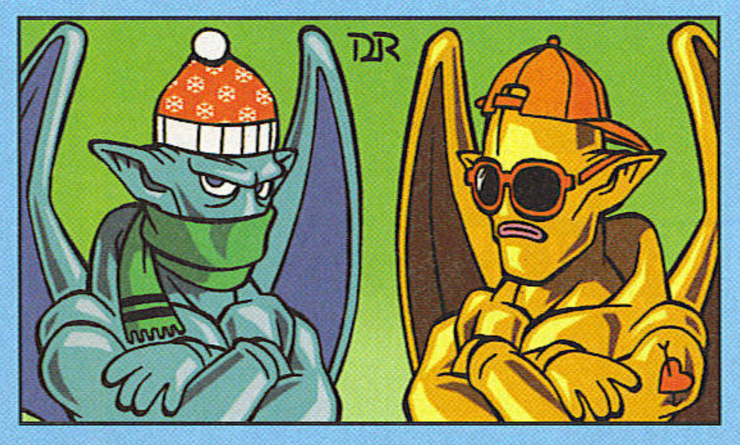


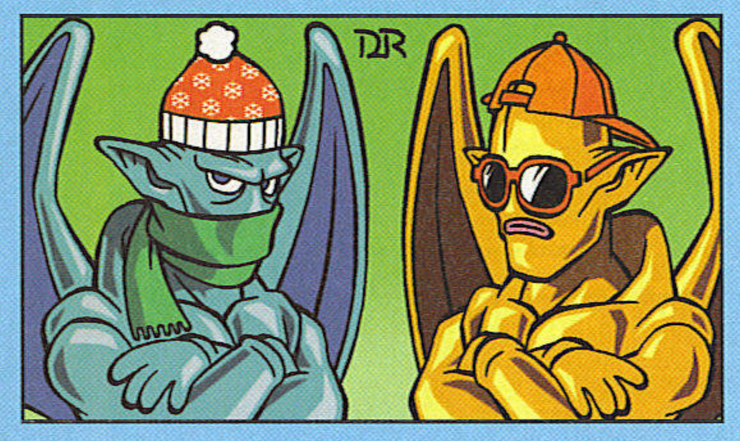
12 BODY CHANGE

A pesar de no ser ofensiva, esta técnica para cambiar de cuerpo era muy práctica. **Ginew** la utilizaba para apropiarse de los cuerpos de sus enemigos más poderosos, como hizo con **Gokuh**. Por desgracia, la astucia de **Gokuh** y una rana de Namek se cruzaron en su camino. El resto es historia...

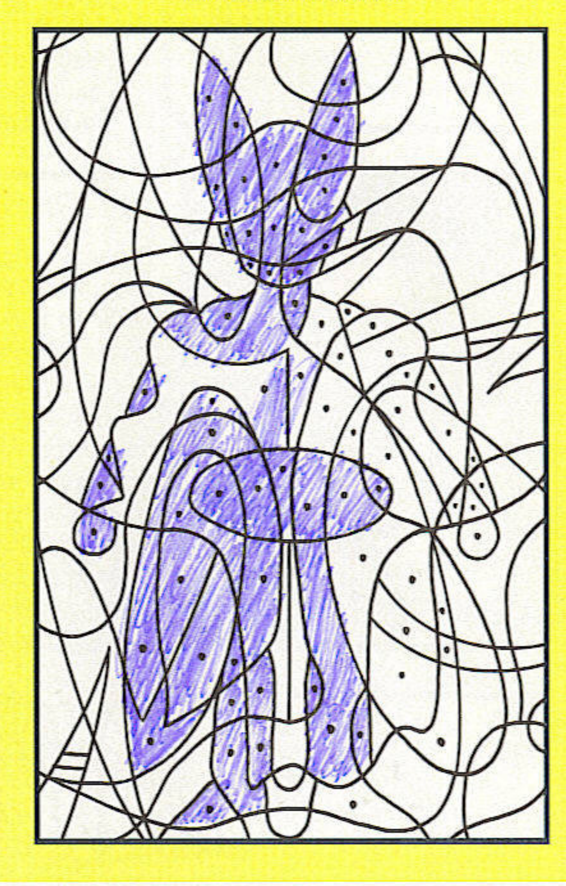
¡¡PASA GT IEMPOS!!

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS Y... ¡CUIDADO CON LOS CAMBIOS DE TEMPERATURA!

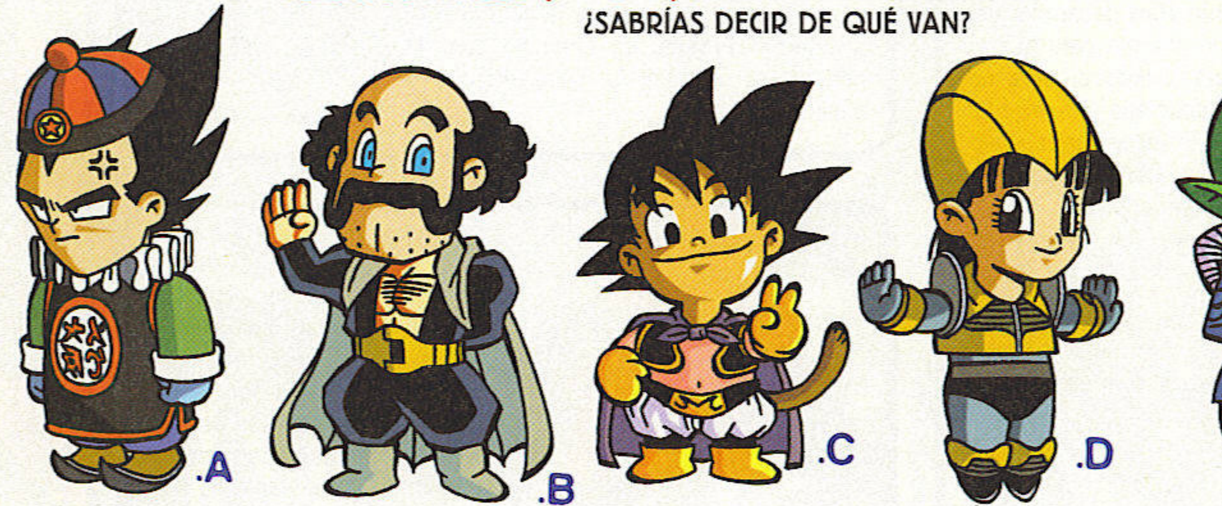




SI RELLENAS DE NEGRO LOS FRAGMENTOS MARCADOS CON UN PUNTO APARECERÁ LA SILUETA DE UN OSCURO PERSONAJE... ¿DE QUIÉN SE TRATA?



NUESTROS AMIGOS (Y VEGETA) SE HAN DISFRAZADO PARA IR A UNA FIESTA. ¿SABRÍAS DECIR DE QUÉ VAN?



SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. La bola del gorro de nieve 2. Una línea en el gorro de nieve 3. Las bandas en la bufanda 4. El ala izquierda del dragón azul 5. Las gafas de sol del dragón dorado 6. El tatuaje del dragón dorado 7. Ala izquierda del dragón dorado.

LA SILUETA:
El personaje que se esconde tras la silueta es Cell.

LOS DISFRACES:
A. Pilaf B. Darbura C. Mr. Boo D. Riild E. A-18

V SALÓN DEL MANGA,
EL CÓMIC, EL COLECCIONISMO, LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN

DEL 29 AL 31 OCTUBRE 1999

LA FARGA DE L'HOSPITALET

¡CÓMIC!
¡MANGA!
¡COLECCIONISMO!
¡VIDEOJUEGOS!
¡ANIMACIÓN!

ORGANIZA





L1 RAMBLA JUST OLIVERAS, Av. CARRILET
L'HOSPITALET
L'HOSPITALET
BUS L10, L12, L25
RONDA DE DALT / SALIDA 14

COLABORAN



¿A QUÉ JUEGO HOY?

Todos los fans de DRAGON BALL han deseado siempre vivir aventuras interactivas con sus personajes favoritos y, desde sus inicios, el mejor medio para lograrlo han sido los videojuegos en todos sus formatos. Para haceros una idea del éxito que tuvieron estos programas, basta con deciros que hasta la fecha se han creado veintisiete videojuegos diferentes sobre la serie, repartidos en los diversos sistemas de consolas que han ido apareciendo en los últimos diez años. ¿Os atrevéis a echarles un vistazo a todos?

ÁLVARO PRIETO

Juegos para la consola Nintendo de 8 bits

La primera consola que vivió el aluvión de juegos de DRAGON BALL fue la NES de 8 bits, de Nintendo. En concreto, se programaron diez juegos (once si contamos la versión americana del primero).

DB1 SHEN LONG NO NAZO (EL MISTERIO DE SHEN LONG)



Titulado en América DRAGON POWER!!!, este juego fue el primero de toda la serie. Se centró en las aventuras de **Gokuh** durante las dos primeras temporadas de la serie (la primera búsqueda de las bolas). Se trataba de una mezcla entre juego de plataformas y RPG. Como nota curiosa, en la versión americana, a **Gokuh** le quitaron el pelo y los diálogos fueron radicalmente censurados. Sobre todo las escenas entre **Bulma** y **Mutenroshi**.

DB2 DAIMAO NO FUUKATSU (EL REY DEMONIO)

Este juego se centró en la resurrección de **Piccolo**. Es una mezcla entre juego de tablero y aventura gráfica bastante pobre técnicamente hablando, pero bastante digno si se tiene en cuenta la época en la que apareció.

DB3 GOKOU DEN (LA HISTORIA DE GOKU)

Este juego nos devuelve a donde empezó todo. Es un RPG que cubre la historia de **Gokuh** desde el inicio hasta la derrota de **Piccolo Jr**.

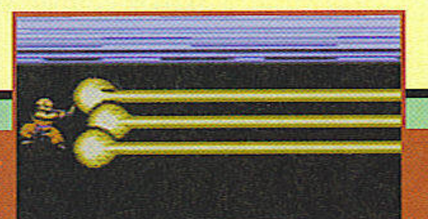
DBZ1 KYOUSHUU! SAIYAJIN (EL ATAQUE DE LOS SAIYAJIN)

La aparición de **Raditz** y **Vegeta** es el motivo de este juego, un RPG más complejo pero con escenas de pelea.



DBZ2 GEKISHIN FREEZA! (LA BATALLA CONTRA FREEZA)

Similar al anterior título, pero trata la etapa de **DBZ** en la que **Gokuh** viajó a Namek a derrotar a **Freeza**.



DBZ3 RESSEN JINZONNINGEN (LA BATALLA CONTRA LOS ANDROIDES)

El mismo tipo de juego que los dos anteriores, mejorado gráficamente, y basado en la etapa de la lucha contra la serie de androides del **Dr. Gero**.

DBZ BARCODE BATTLER

Este curioso juego incluía un lector de códigos de barras para usar con la consola. En él introducías cualquier código de barras y la consola diseñaba un luchador dependiendo de las cifras del código. Cuanto más potente era el código, mejor luchador tenías. El juego trataba de introducir mejores luchadores para ir venciendo a enemigos importantes (**Freeza**, **Cell**) hasta terminarlo.



DBZ SUPER SAIYAJIN SETSU METSU KEIKAKU (EL PLAN PARA ACABAR CON LOS SUPER SAIYAN)

Fue el máximo exponente del sistema de RPG que siguen todos los juegos de DRAGON BALL. Fue el último juego de su clase para este sistema de 8 bits y se basó en la saga de **Cell**.

Juegos para la consola Nintendo de 16 bits

La SNES de Nintendo (Super Nintendo) introdujo una nueva tecnología con mayores capacidades. El RPG perdió fuerza ante el género de juegos de lucha inaugurado por Street Fighter II.

DBZ Super Saiyajin Densetsu (La Leyenda de los Supersaiyajin)

El primer juego de **Dragon Ball** para **SNES** heredó las características de sus predecesores. Era un RPG mucho más vistoso que los anteriores basado en la época de la aparición de **Raditz** hasta **Freeza**. Destacan los nuevos enfrentamientos entre personajes a lo Final Fantasy.



DBZ Super Butoden 1

Éste es el primer juego de lucha de Dragon Ball. En él quedó reflejado el dinamismo de las luchas de **Gokuh**. Los personajes, superiores a los de Street Fighter, podían subir al cielo a luchar, y se podían separar cientos de metros gracias a la **Split Screen** (pantalla dividida) desarrollada exclusivamente para este juego. En él dispones de trece personajes para jugar.



DBZ Super Butoden 2

Con la misma premisa que el anterior juego, éste pasa por ser el mejor juego de peleas que ha salido para **SNES**, dado su equilibrio entre calidad gráfica y jugabilidad. Lamentablemente, hay menos protagonistas entre los cuales elegir.

DBZ Super Butoden 3

Un juego basado únicamente en peleas para dos jugadores humanos, puesto que, al contrario que los otros dos juegos, no tiene un modo historia que pueda seguir un solo jugador. Fue odiado por muchos fans debido a esta característica, pero en el apartado gráfico y de jugabilidad no está mal.

DBZ Hyper Dimension

Es el último juego de lucha para **SNES**. Cambia el sistema clásico de barras de energía y poder por una única barra de vida/poder que se gasta cuando sufres daños y cuando usas golpes especiales. Además, todo el sistema gráfico explota las capacidades de la **SNES** al máximo.

DB Super Goku Den 1 (La Super Historia de Gokuh)

Este RPG sigue las aventuras de **Gokuh** desde los inicios hasta la derrota sufrida contra **Piccolo Daimaoh**. Es tan fiel que se divide tal y como aparecieron los volúmenes de manga de **DB** en Japón.

DB Super Gokuh Den 2

Es una continuación del anterior juego hasta llegar a la lucha contra **Freeza**, con gráficos y controles mejorados.

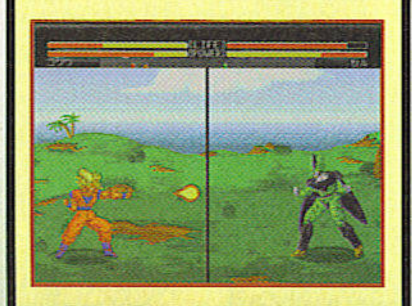


Megadrive

Dragon Ball Z Buu-Yuu-Retsuden

Un juego de lucha al estilo de los de **Nintendo**, pero menos jugable. A su favor tiene el contar con personajes carismáticos entre sus luchadores: **Klilyn**, el Capitán de las Fuerzas Especiales de **Ginew**...





Playdia

Interactive Anime 1 y 2



Estos dos juegos son una especie de animé interactivo en los que el jugador decide lo que sucederá unos segundos después mediante la selección de menús con un control. Se dice que son una pieza de coleccionista porque los dos juegos son como dos películas de **Gokuh** inéditas.





Gameboy

Dragon Ball Z: Gokou Hishouden y Dragon Ball Z: Gokou Gekitouden.



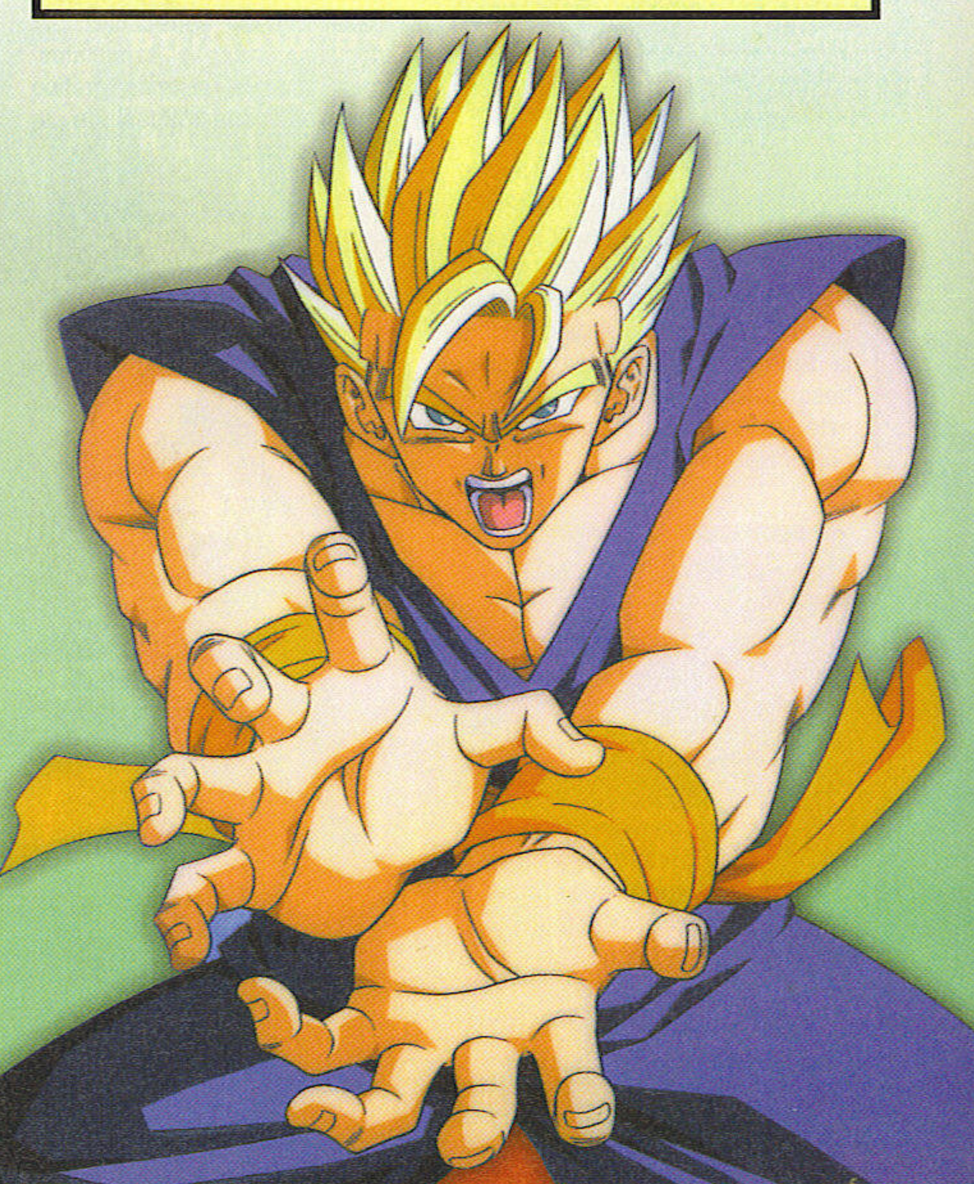
Los dos son juegos de rol, con poca acción, que se reducen a contestar las preguntas que la consola te hace. El primero cubre la etapa desde que **Gokuh** conoce a **Dios** hasta que lucha contra **Vegeta**. El segundo llega hasta la lucha contra **Freeza** y fue diseñado en dieciséis colores para la **Super Gameboy** (**SNES**).

PC Engine / Turbo GFX

Dragon Ball Z: Legend of the Great Son Gokou

Fue el primer juego de **DB** que usó la tecnología CD para incluir vídeos de los protagonistas. Se trata de un juego de peleas con guión. El único protagonista es **Gokuh** y los enemigos deben ser vencidos exactamente como en la serie de televisión.







Sega Saturn

DRAGON BALL Z: LEGENDS

Versión para **Saturn** del **DBZ: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND**, pero con algunas mejoras.

DRAGON BALL Z: GREAT FIGHTING STORY

Se dice que es el mejor juego de lucha de **Dragon Ball** adaptado a una consola. Integra los mejores aspectos de todos los juegos de lucha de **DRAGON BALL**: el "antiguo" **Split Screen** de la **SNES** y **Megadrive** mezclado con las mejoras multimedia que las últimas tecnologías ofrecen. Además, incluye un revolucionario modo de juego, entre otros más comunes, en el que el jugador encarna a **Mr. Satan**, que apuesta en los combates del torneo de artes marciales para reunir el dinero suficiente para pagar a **A-18**. Pero **Satan** no sólo apuesta, sino que intenta inclinar el combate a su favor tirando pieles de plátano y otros objetos al tatami donde tiene lugar la pelea.



Máquinas recreativas

Éstos son los juegos que salieron para los salones recreativos y que nunca han sido adaptados a consola. Quizás hayáis visto alguno por ahí.

DBZ

Fue una especie de **STREET FIGHTER** mejorado. Concretamente, fue el primer juego en animar totalmente a los protagonistas. **Capcom** copiaría el sistema en sus siguientes **STREET FIGHTER**.





DBZ2

Es una mejora del anterior juego. Más rápido y con más personajes. Muy en la línea de los juegos de lucha de **Capcom** o **SNK** (**SAMURAI SHODOWN**, **KING OF FIGHTERS**)

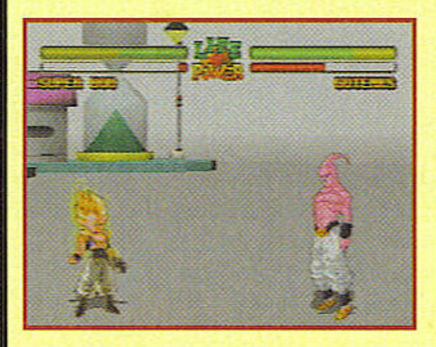
DBZ VR VS

La VR quiere decir "realidad virtual", pero el juego en sí no es de realidad virtual completamente. Es un juego de lucha en primera persona como el **PUNCH OUT** de **Nintendo**, pero con personajes de **DRAGON BALL**. No hay noticias de que llegase a nuestro país.

Playstation

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Se trata de un juego de peleas al estilo **SNES**, pero con los fondos renderizados en 3D, y los veintisiete (¡uf!) protagonistas animados en 2D por los mismos artistas de la serie de dibujos. Incluye multitud de animaciones de dibujos animados entre combates, aunque la jugabilidad no es muy alta.



DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

Este juego se desarrolla por completo en un entorno 3D y permite la lucha por equipos. Tres jugadores pueden enfrentarse a la vez contra uno, dos o tres rivales. El número de personajes a elegir asciende a 35 y cubre las etapas de la serie desde la lucha contra **Nappa** hasta la aparición de **Boo**.

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT

Incluye personajes 3D renderizados mucho más detallados y grandes que cualquier juego anterior para este sistema. Aunque tiene algunos problemas de jugabilidad (cambios bruscos del ángulo de la cámara) y escasez de personajes, es el más vistoso de los tres juegos para **Playstation**.

Curiosidades

DB tuvo también su adaptación a dos experimentos fallidos de **Bandai**. En 1992, esta casa sacó a la venta un aparato que se conectaba al vídeo llamado **Terebikko** que funcionaba con cintas VHS. Para él creó el juego **DBZ ATSUMARE DRAGON WORLD**, que consistía en un viaje en el tiempo de **Gokuh** y que utilizaba secuencias del animé. En 1996, lo volvió a intentar con **Pippin**, una consola que se podía conectar a Internet y que funcionaba como un pequeño ordenador. Para este formato editó **DBZ ANIME DESIGNER**, una utilidad con la que se podían crear ilustraciones y cómics con motivos y personajes de la serie. No hace falta decir que ninguna de las dos llegó más allá de Japón.

GLOSARIO:

NES: Nintendo Entertaiment System

RPG (ROLE PLAYING GAME): En castellano, juego de rol, aquí en su modalidad de videojuego.

SPLIT SCREEN: En castellano, pantalla partida. Sistema que permite seguir a ambos contendientes aunque se encuentren a gran distancia el uno del otro, gracias a un sistema que divide la pantalla en dos partes.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

Normas para realizar el pedido:

Haz fotocopia de esta página y rellénala. Escribe la cantidad que deseas de cada producto dentro de su correspondiente recuadro. Suma los importes al final de la línea. Escoge el sistema de envío y añádelo al total de los artículos pedidos. El importe que salga es el total a pagar. Pedido mínimo 2000 ptas. Manda tu pedido a:

NORMA Editorial
Servicio de venta por correo
Fluvià, 89. 08019-Barcelona Tel: 902 120 144

Forma de Pago:

Atención: realiza el pago antes de mandar tu pedido y adjunta el comprobante en él. No olvides poner tu nombre (no el de tus padres) en la hoja del ingreso o en el giro postal. No se admiten reembolsos.

PRODUCTO	PRECIO c/u.	TOTAL
Gorra GT nº1 ❑ nº2 ❑	1.390 ptas.	
Neogénesis Evangelion Art-book	4.950 ptas.	
Comic Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑	595 ptas.	
Vídeo Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑	1.995 ptas.	
Vídeo Dragon Ball GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑ nº11 ❑ nº12 ❑ nº13 ❑ nº14 ❑ nº15 ❑	1.995 ptas.	
Dragon Ball GT La revista nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑	450 ptas.	
nº5 ❑ nº8 ❑	795 ptas.	
Alfombrilla mouse Mazinger Z	1.950 ptas.	
Marmalade Boy - Libro de Ilustraciones	4.800 ptas.	
Video Marmalade Boy. La familia crece	995 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº1	1.250 ptas.	
Agenda Dragon Ball GT 1999	995 ptas.	
Juego de Rol Dragon Ball GT	3.500 ptas.	
Otaku pack	995 ptas.	
Maxi-posters GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑	995 ptas.	
	TOTAL	
Envío Urgente: 950 ptas. (4-6 días) / Envío correo certificado: 500 ptas. (3-4 semanas)		
	TOTAL	



¡REGALO SORPRESA!
Por cada compra superior a 5.000 ptas.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Población ....
C.P. .... Provincia ....
Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Sellos de Correo (de 5-10-50-100-200-500)
❑ Giro postal adjunto
❑ Ingreso en Caja Postal cta. 5.062.225
❑ Tarjeta de crédito. Nombre tarjeta ....
❑ Talón adjunto
❑ Eurocheques (mínimo 15.000)

PAGO CON TARJETA

Nº Tarjeta ....
Fecha de caducidad ....
Nombre y apellidos del titular ....
DNI ....
Teléfono ....
Firma:

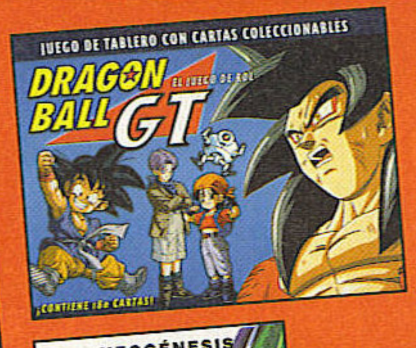


Maxi-Poster GT 1

Maxi-Poster GT 2

Maxi-Poster GT 3

Maxi-Poster GT 4

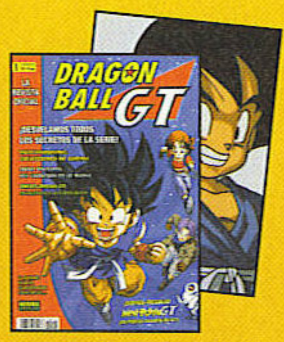








DRAGON BALL GT LA REVISTA



Contenidos: Los comienzos de Akira Toriyama, colecciones de Trading Cards, secretos de la serie.
Regalo: Maxi-Poster GT.



Contenidos: Cómo se crea un episodio, los niveles de poder saiyan, guía de muñecos de Dragon Ball.
Regalo: 4 GT Files.



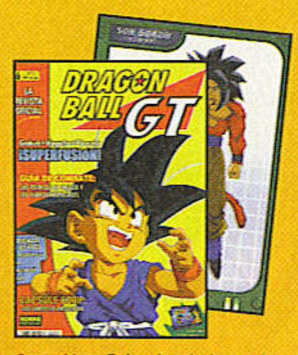
Contenidos: Las fusiones de Dragon Ball, Gokuh contra Vegeta, entrevista a Nacho Fernández.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Los secretos del 4º nivel, las últimas Trading Cards, Goten contra Trunks, las chicas al poder.
Regalo: Avance del Juego de Rol.



Contenidos: Extra con portafolio, guía de planetas de GT, los ataques más famosos de Gokuh.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Todas las fusiones de Dragon Ball, los libros de arte de Akira Toriyama, cronología DB.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Cronología DBZ, los luchadores de manga cara a cara, los dobladores de la serie.
Regalo: PasaGTiempos gigante.



Contenidos: Extra con agenda de verano, listado de todos los saiyans conocidos, Gokuh vuelve a TV.
Regalo: Calendario de verano.



Contenidos: Especial: todos los androides del Dr. Gero, llega Super A-17, Toriyama también fue un fan.
Regalo: Suplemento concurso GT.



Contenidos: Artículo superfans, la saga de los dragones malignos, los Torneos de Artes Marciales.
Regalo: Póster VIRTUAL.



capítulo 54

¡6000 GRADOS DE PODER! EL GUERRERO DEL SOL

(Sesshi rokusen do no power! Taiyou no senshi)

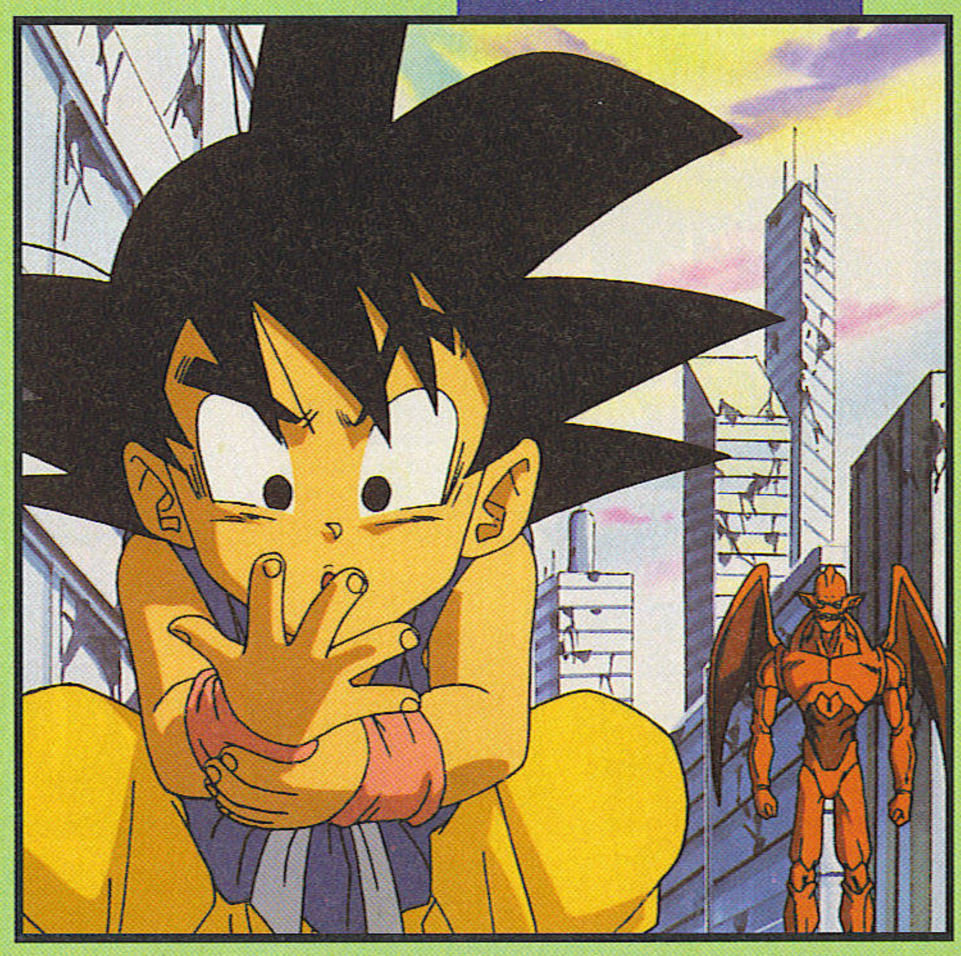
Pan, **Gokuh** y **Giru** han abandonado la última ciudad en ruinas y se dirigen a otra que tampoco muestra muy buen aspecto. Están volando cuando **Giru** dice que la siguiente bola está cerca. **Pan** se enfurece porque el robot no es capaz de decir exactamente dónde está la dichosa bolita. Están cansados, sudorosos, acalorados y enfadados, pero siguen buscando.

Gokuh está dentro de un autobús buscando la bola cuando súbitamente, el sol comienza a crecer y una figura roja surge del cielo y destruye el autobús. **Gokuh** se levanta y ve cómo la figura empieza a brillar intensamente y se convierte en **Suh Shinron**, uno de los dragones malignos. Dice que ha estado buscando a **Gokuh** durante bastante tiempo. Además, demuestra que tiene la bola de dragón nº 4.

Aunque a **Gokuh** le da mala espina, **Pan** y el bicho comienzan a pelear, y el dragón deja a la chica K.O. en pocos segundos. **Gokuh** no tiene tiempo de reaccionar y proteger a su nieta, que es lanzada como un trapo. **Suh** quiere luchar con **Gokuh**, quien, a pesar de resultarle divertido el reto del bichejo, no puede evitar detectar que el dragón tiene algún tipo de poder oculto. Los dos se plantan en medio de la calle dispuestos a comenzar la lucha. **Gokuh** se entera por **Suh** de que nació por causa de la energía negativa liberada cuando **Piccolo** pidió recuperar toda su fuerza.

Empieza la batalla, y el poder de **Suh** queda claro rápidamente: la temperatura de su cuerpo puede ascender a 6000 grados centígrados, la temperatura del sol. De repente, y mientras **Gokuh** todavía está evaluando la situación, **Suh** desaparece. Está subiendo en el aire, en dirección al sol. Comienza a disparar una auténtica lluvia de bolas de fuego que **Gokuh** a duras penas puede esquivar. Al final, acaba aplastado contra la recepción de un hotel, seguido de **Suh**, que derrite una pared al atravesarla. **Gokuh** intenta huir de **Suh**, pero al final el hambre y el cansancio le hacen quedar en evidencia. A duras penas consigue escapar para

En esta ocasión, a Gokuh podría aplicársele aquel dicho que reza "quien juega con fuego acaba quemándose".



A DESTACAR

- Bonito sombrero de tapa de alcantarilla derretida que el gracioso de Suh proporciona a Son Gokuh, sí señor.
- ¿Qué pasa con el doble gélido de Suh? ¿Se trata de una fugaz aparición estelar? Veremos el próximo episodio...

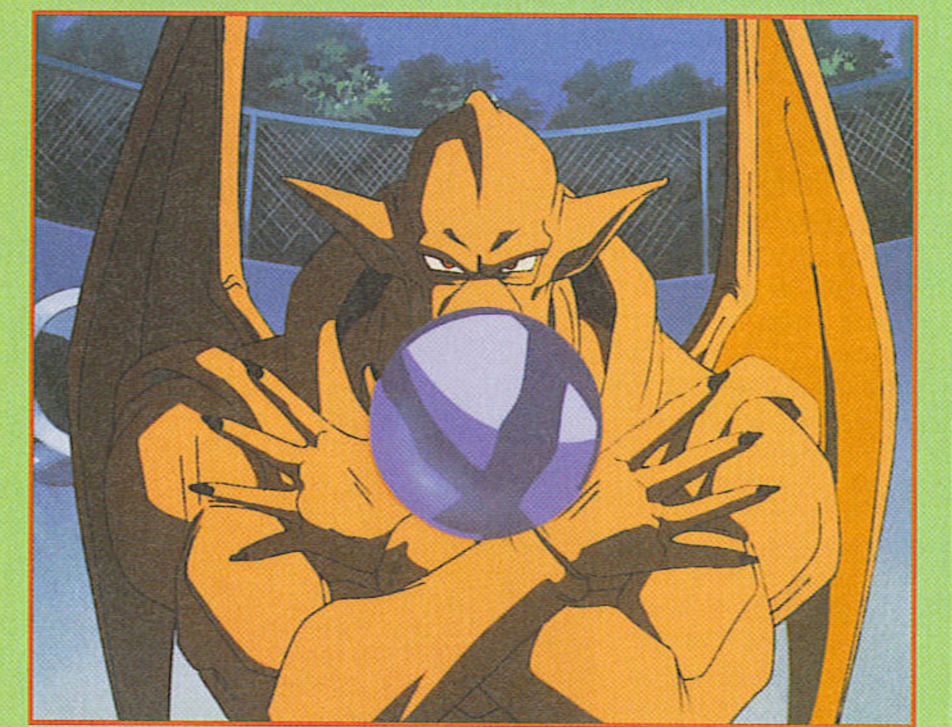
Suh Shinron, un enemigo implacable donde los haya. Su origen está en el deseo que formuló Piccolo Daimaoh pidiendo recobrar su juventud.

plantearse seriamente una estrategia para acabar con el dragón.
Por contra, todo lo que consigue es correr alocadamente por los pasillos del hotel, encontrándose con un cada vez más aburrido **Suh** en cada esquina. **Gokuh** ataca con un *kame hame ha* (es realmente variado el repertorio de este chico) pero **Suh** lo contrarresta con una andanada de bolas flamígeras. Las cosas van cada vez peor para nuestro saiyan favorito.
Por si fuera poco, a nuestro querido **Suh** le sale un doble: como lo oís. Mientras **Giru** se prepara para ayudar a **Pan**, una versión gélida de **Suh** hace acto de presencia y lo llena todo de hielo, que aparece violentamente por todas partes y que acaba por dejar a **Giru** fuera de combate. Mientras, considera la posibilidad de utilizar a **Pan** para sus malévolos fines.
Gokuh decide atacar al dragón ocultándose en las alcantarillas y saliendo por los agujeros para lanzarle rayos. En una de ésas, **Gokuh** queda con la tapa de la alcantarilla sobre su cabeza sin poder encontrar a **Suh**. Éste se encuentra flotando sobre él, y derrite la tapa directamente sobre la cabeza del saiyan. Gritando, aterriza en el agua de la cloaca bajo él. **Gokuh** se ve cada vez más impotente, ya que no puede detectar el *ki* del dragón, que además se ha adentrado en las alcantarillas para perseguirle. En su huida, **Gokuh** se encuentra con un gran ventilador que le corta el paso, pero lo sortea con su gran velocidad y sale nuevamente disparado al exterior. Imparable, **Suh** sigue tras él.
El dragón lanza un nuevo ataque contra el incombustible saiyan, esta vez creando una lente que enfoca los rayos del sol formando un potente haz de calor. **Gokuh** lo consigue esquivar una vez, pero a la segunda cae derribado. A pesar de ello, consigue entender el origen del poder de **Suh**: actúa como una lupa viviente, acumulando y amplificando el poder calorífico del sol.

Suh ataca una tercera vez, creyendo a **Gokuh** casi derrotado. Sin embargo, el saiyan estaba esperando el ataque y realiza su *taiyo ken*, un golpe lumínico que resulta amplificado por la lente de **Suh**, que es lanzado hacia atrás, derrotado.

La victoria de **Gokuh** dura poco: **Suh** había estado conteniéndose y reaparece en una forma dorada de su anterior yo. **Gokuh** se transforma en super saiyan 4... La lucha no ha hecho más que comenzar.

Luis Alís



Valoración

• Buen ritmo a lo largo de todo el episodio, si exceptuamos algunas escenas en el hotel, a caballo entre el aburrimiento y el ridículo. O si no, que baje Kami Sama y vea cómo el mayor guerrero galáctico de la historia huye como una vieja por los pasillos de un hotel.

capítulo 55

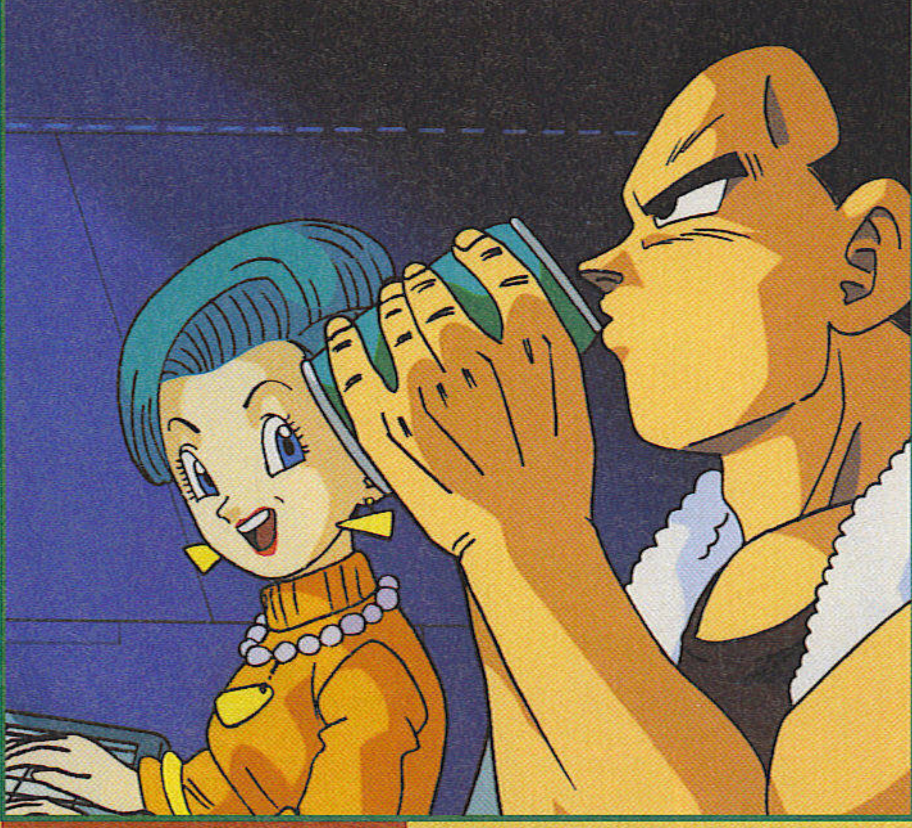
¡BULMA ACTÚA! EL PLAN DE VEGETA

(Bulma ugoku! Vegeta kaizou keikaku)

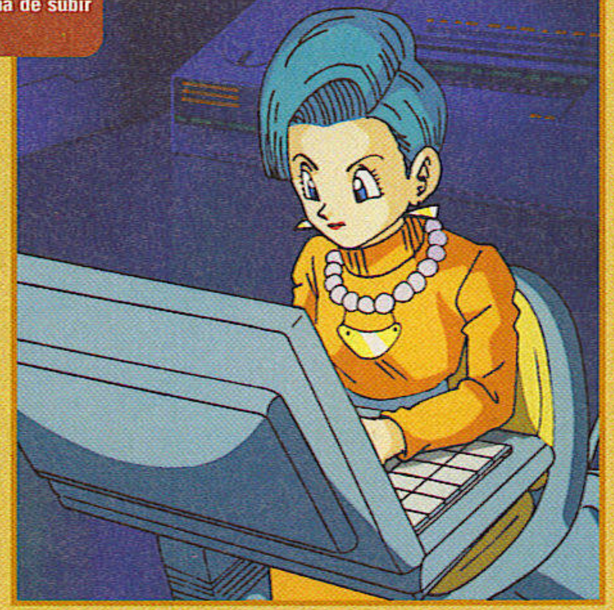
Son **Gokuh** super saiyan 4 y la versión dorada de **Suh Shinron** ya están dispuestos a agrietarse las caras mutuamente, y sus respectivas acumulaciones de energía producen una explosión que puede verse por toda la ciudad.

Al verla, **Vegeta** intenta salir volando para alcanzar a **Gokuh** y unirse a él en la lucha, pero **Bulma** le retiene. **Vegeta** no puede compararse ni de lejos al legendario **Gokuh** en su cuarto nivel de fuerza super saiyan. **Vegeta** intenta mejorar su fuerza en la habitación que aumenta la gravedad, pero poco puede avanzar ya con ese método, pues la máquina queda destruida. **Vegeta** rememora en ese momento instantes cruciales en su relación con **Kakarotto**, como el primero de sus enfrentamientos en la Tierra.

Especialmente humillante fue el momento en el que **Gokuh**, vencedor del encuentro pero gravemente herido, detiene la mano ejecutora de **Klilyn**, que se disponía a dar el toque de gracia a un derrotado **Vegeta**. No se le olvidan episodios como cuando murió a manos de **Freeza** y pidió agonizante a **Gokuh** que vengara a su pueblo. Añadamos a esto los difíciles momentos de la llegada de **King Coola** y el renovado **Freeza** y tendremos a un **Vegeta** que, vistos los acontecimientos, no hace más que darle vueltas a su supuesta inferioridad. Sólo **Bulma** parece comprenderle (y soportarle).

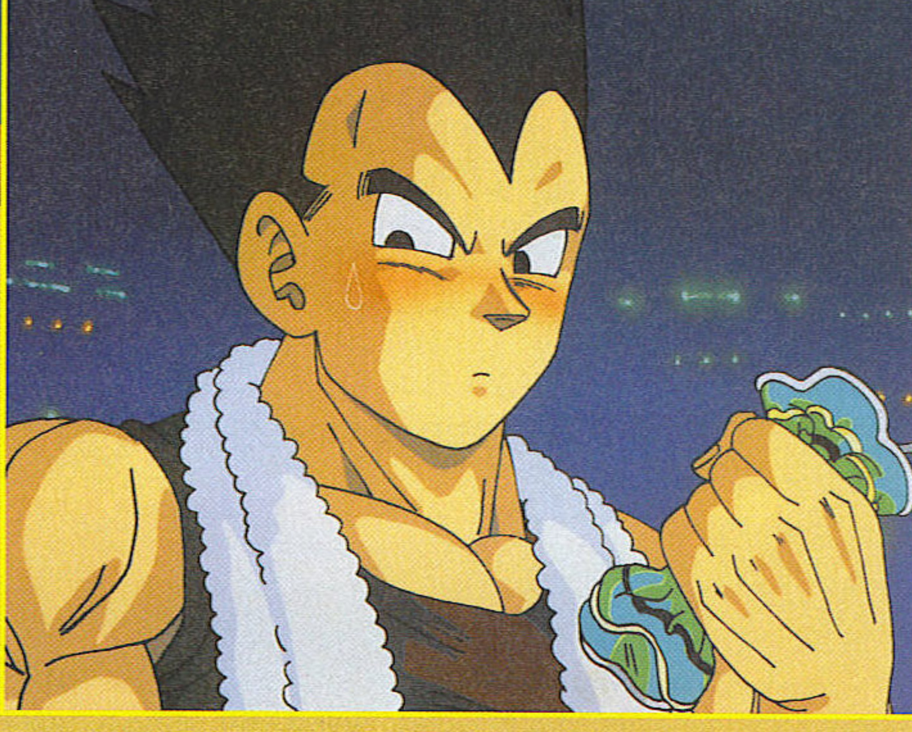


Bulma y Vegeta, un matrimonio unido por la mala leche, investigando la forma de subir el nivel saiyan de éste último.



A DESTACAR

• El tema central del episodio es el complejo que Vegeta lleva acarreando desde hace chopocientos episodios: que Gokuh siempre le supere, desafiando así al genuino príncipe de los saiyans. ¡Qué desfachatez! Pero su papel de eterno segundón le ha granjeado el favor de no pocos fans. Y además, se ha ligado a Bulma... (¡Qué mujer!).



Vegeta continúa buceando en el recuerdo, recuperando los días en que la Tierra estaba bajo la terrible amenaza de **Babidi** y **Boo**, y **Vegeta** se "dejó" poseer por el terrible **Babidi**. Su objetivo no era otro que aprovechar la energía maligna del terrible hechicero para poder plantarle cara, una vez más, a **Gokuh**, pero ni por ésas. Además, por mucho que le gustase ser un ente de pura maldad, acabaron por salir a flote los sentimientos hacia su familia. Muerto de nuevo, y ya en el cielo, pareció admitir que **Gokuh** era, en efecto, el mejor, y le animó en su pugna por alcanzar el nivel 3 de super saiyan.

Con estos pensamientos nada sanos en su puntiaguda cabeza, recibe una buena noticia de parte de **Bulma**. Deseosa de ayudar a su hombre a conseguir el poder que anhela, está estudiando los rayos lunares para transformar a **Vegeta** en super saiyan 4. La forma de hacerlo es analizar detalladamente qué ocurrió para que **Gokuh** pudiese acceder a ese estado. Al parecer, uno de los elementos determinantes en la transformación fueron las lágrimas de **Pan**, que consiguieron calmarle, y al parecer, **Bulma** podría ser capaz de generar un proceso similar con los rayos. Además, la parte androide que en ese momento residía en él (cortesía de nuestro querido **Baby**, que en paz descanse el pobre) se interpuso, según **Bulma**, en el camino hacia el gran objetivo de **Vegeta**: igualar el nivel de poder de **Son Gokuh**.

Mientras se perfila la posibilidad de un **Vegeta** en 4º nivel de super saiyan, la batalla entre **Gokuh** y el malvado dragón está a punto de comenzar. Será en el próximo episodio, chicos y chicas. ■

Luis Alís

Suh Shinron evoluciona de su forma rojiza a otra dorada y con ello consigue aumentar en gran medida su poder.





• **Antes o después llegan episodios de esta índole: recopilaciones de material ya existente en forma de ingeniosos flashbacks que solucionan la papeleta de los estudios. Suele pasar cuando alguna catástrofe impide alcanzar una fecha de entrega o se pretende dar un descanso a los hiperactivos animadores. Sería injusto juzgar un episodio de éstos a la ligera: por lo menos pone en antecedentes a los recién llegados.**



capítulo 56

LOS HERMANOS DEL CALOR Y EL FRÍO

(Taiyou no tsugi wa kokukan! Honou to kouri no kyoudai ryuu)

La tensión se masca en el ambiente. El saiyan y el dragón están frente a frente, pletóricos de energía, en un polvoriento desierto cercano a la ciudad. Cada uno desafía en silencio al otro, esperando que el rival dé el primer paso. Finalmente, los dos contrincantes inician el combate. Los chorros de energía que proyectan son tan intensos que los pocos escombros que quedan en pie en la ciudad chocan entre sí. El conflicto energético pasa a un plano más físico: un bonito contacto de nudillos, mandíbulas y estómagos. La violencia del combate es considerable y se están zurrando de lo lindo, aunque parece que en estos primeros compases es **Gokuh** el que más recibe.

El saiyan afirma, con su media sonrisa torcida, que **Suh Shinron** puede ser algo más fuerte que él, pero que él es mucho más rápido. Acto seguido, ejecuta un bonito ataque con la cola, y prepara un *kame hame ha x10.* Sin embargo, el dragón esperaba este movimiento y lo esquiva, impactando el rayo en un rascacielos que ya está bastante deteriorado por los efectos de la lucha.

Tras esto, **Suh** advierte al saiyan que su *kame hame ha x10* cuesta mucho de preparar. **Gokuh** empieza a saltar como un loco alrededor de él a gran velocidad, quizá para marearle o, para demostrar su anunciada velocidad, pero **Suh** consigue concentrarse, detectar el *ki* de **Gokuh**, y derribarle antes de que pueda volver a preparar otro ataque.

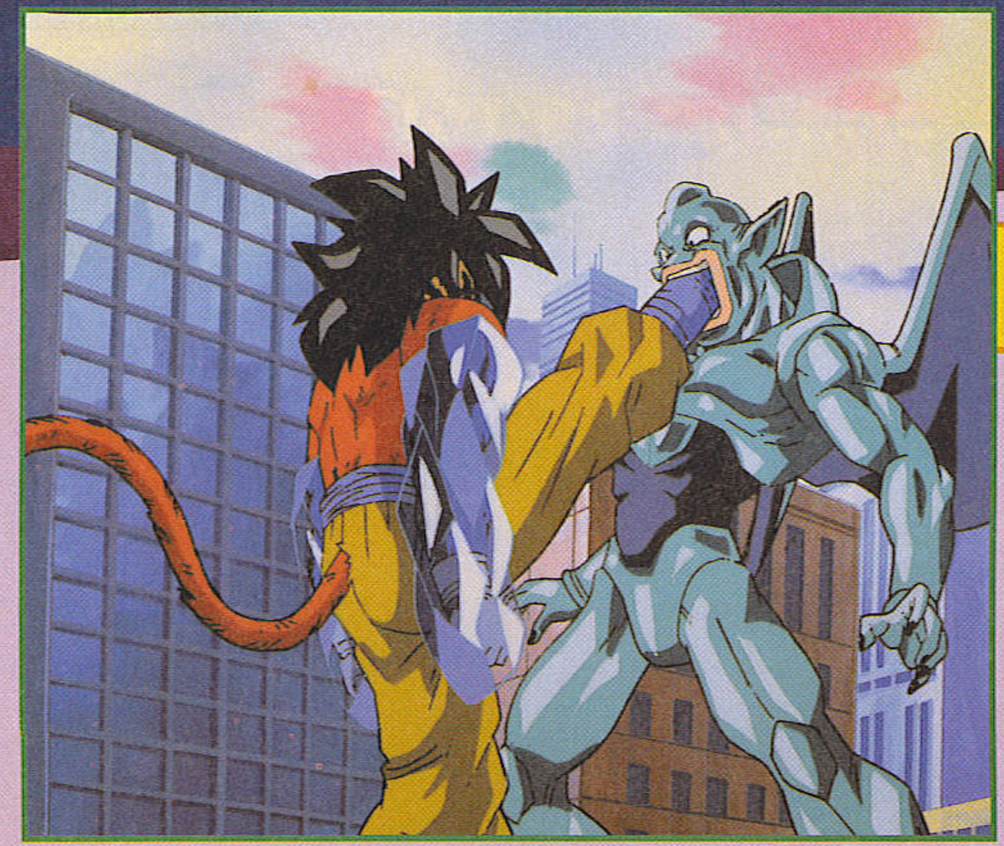
Gokuh desaparece entonces dentro de un edificio, y **Suh** le sigue. Ve un brillo y va hacia él, pensando que de nuevo es el fulgor de la energía que **Gokuh** acumula. Pero cuando el dragón ataca este punto, se rompe un espejo: **Gokuh** está a su lado, con la energía ya preparada y listo para desintegrar al dragón. Al verse acorralado, **Suh** se rinde, pero **Gokuh** detiene su ataque, que era un poco traidor, en compensación por el comportamiento de **Suh** cuando decidió no matar a **Pan**. **Gokuh** sugiere ir a luchar a otro lugar, y cuando están en



Suh Shinron, el dragón honorable, tendrá que defender a Gokuh de su malvado hermano, San Shinron, el dragón de hielo.

A DESTACAR

- Pan siempre es destacable, pero especialmente en este episodio, por el descuido con que Gokuh la trata. Él se entretiene alegremente con dragones fantásticos mientras ella estaba malherida. Muy mal.
- Juego limpio. El bueno de Gokuh es capaz de tomarse las cosas deportivamente y no acabar con el dragón con un vil truco: incluso le da una palmadita en la espalda. Hay que ver, qué considerado es. No está mal, teniendo en cuenta que el destino de la Tierra está en juego...



Son Gokuh tiene muchos recursos. Tantos, que puede dejar con la boca abierta al enemigo más fiero... ¿O no?

el aire dispuestos a retomar la batalla, un rayo de hielo congela las manos de **Gokuh**. Acaba de aparecer **San**, el doble gélido de **Suh Shinron**.

En realidad no es un doble, sino que es (¡toma castaña!) el hermano mayor de **Suh**. Después de un episodio y pico luchando con **Gokuh**, **Suh** no quiere que su hermano interfiera en su estimulante combate con el saiyan. A su vez, **Gokuh** se pregunta cómo pueden los dragones tener lazos familiares. El caso es que este dragón tan gélido (llamado **San Shinron**) está asociado a la tercera bola y además, tiene la mochila con las demás bolas de dragón que tenía **Pan**. **Gokuh** vuela hasta donde está su nieta, inmóvil y muy malherida, que se disculpa por haber perdido las bolas y se desmaya.

Gokuh, furioso, se enfrenta a **San**, que ya ha pasado la mochila a su hermano y vuela raudo al encuentro del saiyan, pero **Suh** se interpone en su camino porque quiere continuar la que considera su lucha. **San** aboga por acabar rápido con los asuntos y no pelear más sólo por el placer del combate, y para explicar su punto de vista, lanza un potente rayo de hielo al pecho de **Gokuh**, otro a **Pan**, que sale rebotando, y otro al brazo de **Gokuh**, que queda también congelado.

San golpea a **Gokuh**, pero éste contraataca con una patada mientras le recuerda que la lucha no se hace sólo con las manos. Pero el dragón, enfurecido, convierte a **Gokuh** en una estatua de hielo congelándole las partes que todavía estaban al descubierto. El saiyan está indefenso, y **San** ofrece a **Suh** la oportunidad de terminar su combate destruyendo la estatua de un puñetazo. Pero no quiere: está resentido por la interferencia de su hermano, que se enfada mucho. Los hermanos comienzan a luchar, con **San** obligando a **Suh** a acabar con **Gokuh**. Su hermano le lanza una bola de fuego, pero en lugar de romper la estatua, **Suh** derrite el hielo liberando a **Gokuh** para estupor de su hermano. **Gokuh** está libre otra vez y dispuesto a borrar a **San** del mapa para terminar la lucha (justa y honorable, todo hay que decirlo) que estaba teniendo con **Suh**. ■

Luis Alís



Valoración

• Aunque sea a estas alturas de la serie, es de agradecer que se profundice en la obsesiva afición de los saiyans y sus enemigos por la lucha. Es luchar por el placer de hacerlo, no para conseguir un objetivo concreto. Están todos como cabras, aunque pueden apuntarse un tanto por lo del juego limpio.



capítulo 57

AL FIN APARECE LI SHINRON

(Tsuyosa attoo teki!! Jaaku ryuu o shirai suru ryuu)

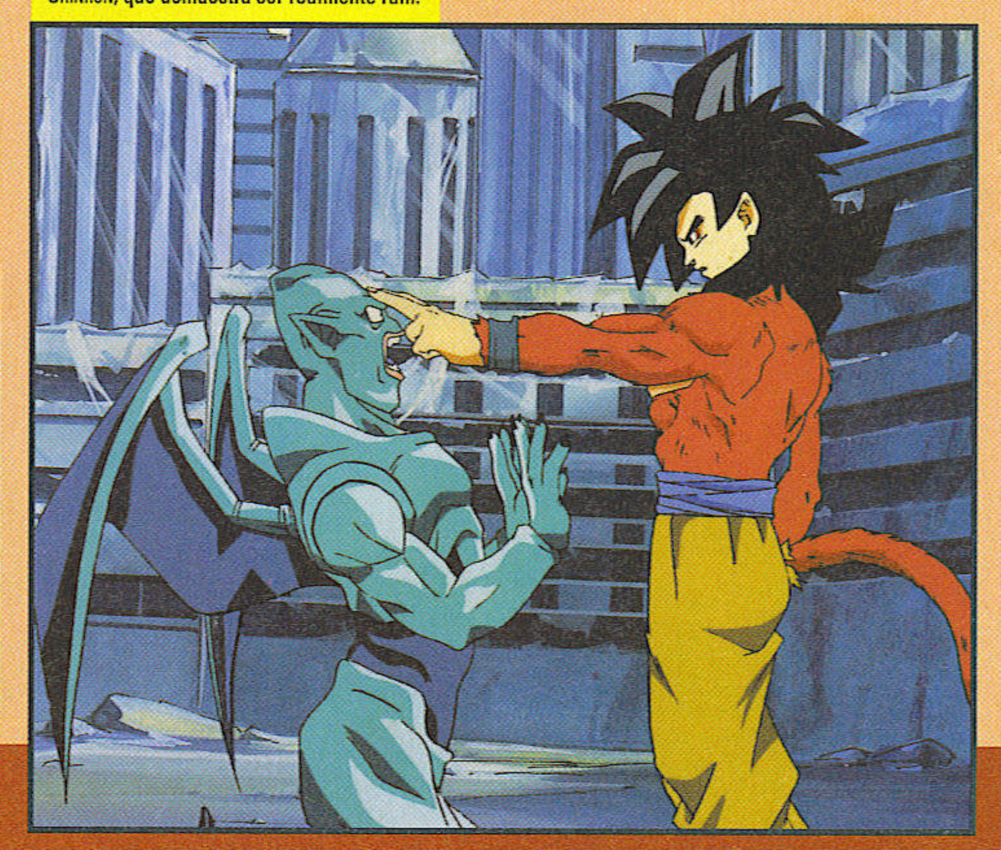
Una rabieta de **San** ha dejado la ciudad completamente cubierta de hielo, a excepción del lugar donde se encuentra su hermano **Suh**, envuelto en una nube de vapor. Tras la consabida y ya tradicional retahíla de fanfarronadas (la echaríamos de menos, ¿verdad?), **San Shinron** coge a **Pan** por la pierna y la lanza hacia **Gokuh**: ya no necesita un rehén porque piensa vencer al saiyan. Debido a esto, **Gokuh** casi volatiliza a **Pan** con un *kame hame ha* que estaba preparando cuidadosamente.

San ataca a **Gokuh**, y éste intenta proteger a **Pan** con su cuerpo mientras el dragón lo pisotea animosamente cual colilla. **Gokuh**, furioso con **San** porque casi consigue que mate a su propia nieta, lo coge del tobillo y lo lanza violentamente contra un edificio mientras deja a **Pan** protegida.

Pero **San** contraataca convirtiendo a **Gokuh** de nuevo en una estatua de hielo, con la desaprobación de **Suh**, que aunque es de los malos resulta bastante más honorable que su hermano mayor. Sin embargo, **San** está dispuesto a terminar la faena, y transforma sus manos en una ametralladora alimentada por la energía de las bolas de dragón (!). El disparo de hielo es lanzado, pero sorprendentemente **Gokuh** se libera de su gélida prisión y lanza un *kame hame ha* que ya tenía preparado. Nunca hay que usar el mismo truco dos veces con un luchador nato como **Gokuh**: esta vez había creado alrededor de su cuerpo una barrera de energía para protegerse. No es listo ni nada, el mozo.
Aterrado, **San** ruega a **Suh** y a **Gokuh** que le dejen vivir. **Suh** intercede en favor de su hermano, y **Gokuh** finalmente accede a cambio de que entregue las bolas de dragón y se largue a un lugar lejano para no volver. Pero lo que hace el dragón de hielo es tocar el suelo helado y convertir sus manos en afiladas garras de hielo. Ataca a **Gokuh** y logra alcanzarle en la cara, hiriéndolole los ojos, aunque al mismo tiempo, el puño de **Gokuh** ha ido certero hasta el estómago de su enemigo, que ha quedado atrave-

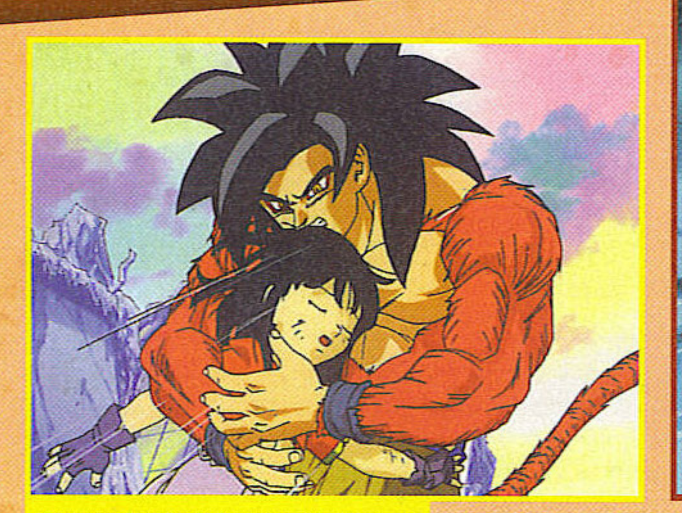


A nuestro amigo **Son Gokuh** no le va a salir a cuenta mostrar clemencia al pérfido **San Shinron**, que demuestra ser realmente ruin.

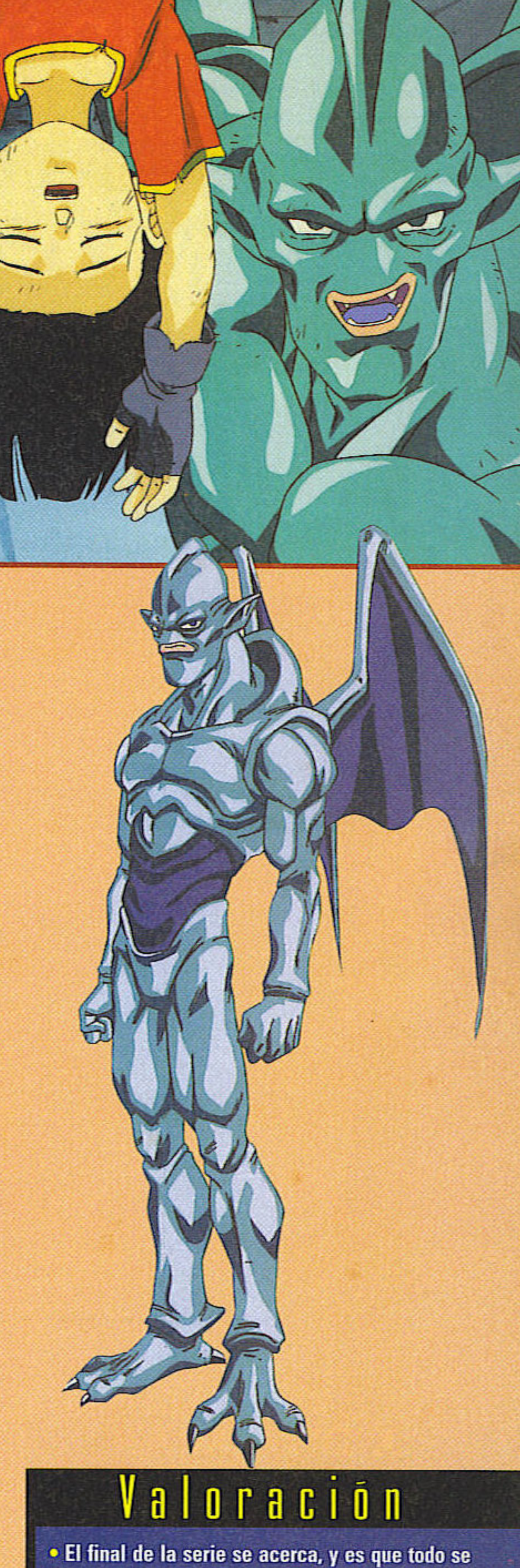


A DESTACAR

- La afluencia de villanos y personajes es abundante: en este mismo episodio mueren dos dragones, uno malo y otro que tenía nobles sentimientos, mientras que aparece otro que seguramente morirá el episodio que viene si no la palma Gokuh (otra vez). Esto está adquiriendo tintes de tragedia griega.
- Pan. Ya sé que soy un pesado pero es lo mejor que ha dado la serie. Aunque sea por verla llorar ante su abuelo machacado.



Pan muerde más de lo que puede tragar en esta ocasión y lo pasa realmente mal en su enfrentamiento contra el dragón del hielo.



sado. A continuación, **Gokuh** ejecuta el ataque del dragón atravesando así el cuerpo de **San Shinron**. **San** se derrite y desaparece, así como todo el hielo de la ciudad, y la bola nº 3 vuelve a la normalidad.

Cegado, **Gokuh** intenta limpiarse la sangre que le cubre la cara. **Suh** le entrega un frasco con una medicina curativa para los ojos, y le conmina a que la use rápidamente para que puedan seguir luchando. El ambiente entre los dos contendientes es distendido, con **Gokuh** haciendo bromas acerca del sentido del honor en la lucha del que hace gala **Suh Shinron**, cuando de pronto, un rayo de energía surge de la ciudad y el frasco de medicina se rompe.

Un nuevo enemigo aparece para desafiar a **Son Gokuh**. Se trata de **Ih Shinron**, el líder de los dragones malignos. Grande, blanco y muy similar a **San** y **Suh**, pero aparentemente más poderoso. Otro terrible rayo es lanzado hacia **Gokuh** (que en estos momentos no ve tres en un burro) y **Suh** lo detiene con su cuerpo, muriendo en el intento, con lo que la bola nº 1 vuelve a la normalidad.

Gokuh se levanta, furioso por la muerte de su noble adversario, y culpando a **Ih Shinron** de asesinar a uno de los suyos. Sus ojos apenas funcionan, pero sus oídos pueden oír a **Ih** culpándole de su propia existencia, generada en el momento en el que se pidió que la Tierra fuese reparada tras la batalla con **Boo**. **Gokuh** dice que él no pidió tal deseo, pero que luchará igualmente. La respuesta de **Ih** es machacarle con auténticas ganas.

Tras uno de los embates, **Gokuh** queda atrapado en un amasijo de hierros procedentes de varias atracciones de un parque. Malherido, el saiyan aún tiene palabras de admiración hacia el poder del dragón. **Ih** intenta terminar la faena, pero **Gokuh** huye, y tras perseguirse el uno al otro un rato más, **Gokuh** consigue golpearle con su cuerpo. Mientras, **Pan** ha recuperado el conocimiento y, afligida por la pérdida de las bolas, comienza a buscar a su abuelo.

La lucha continúa: **Gokuh** consigue contraatacar y lanza un *kame hame ha x10* que destruye un edificio en forma de oso panda gigante en el que **Ih** había entrado. Para sorpresa de **Gokuh**, el dragón escapa prácticamente ileso. La respuesta es un rayo que persigue a **Gokuh** por el cielo. Finalmente el saiyan es alcanzado y para regocijo de **Ih Shinron**, queda malherido y atravesado por una especie de pararrayos.

Pan asiste a la escena y entre lágrimas, pide a los amigos y familia de su abuelo que vengan a salvarlo: el saiyan está muy malherido y parece que la tragedia es inevitable.

Luis Alís

Valoración

• El final de la serie se acerca, y es que todo se acaba tarde o temprano. Cualquiera diría, vista la gran cantidad de enemigos que están apareciendo de sopetón, que el final de la serie está comprimido. Esto redunda en un ritmo más intenso y algo más de emoción, así que bienvenido sea.

capítulo 58

¡EL CONTRAATAQUE HA SIDO DEVUELTO! EL SUPER SAIYAN 4 SUPERADO

(Hangeki kaishi! Super Saiyajin 4 wo koero)

El maltrecho cuerpo de **Gokuh**, ensartado como si de una vulgar aceituna rellena de anchoa se tratara, no resiste más y revierte a su forma infantil. **Ih** lo coge como si fuera un trapo, lo desprecia y lo suelta directamente hacia la estatua de un pirata que sostiene una afilada espada en la que **Gokuh** va a acabar irremisiblemente empalado.

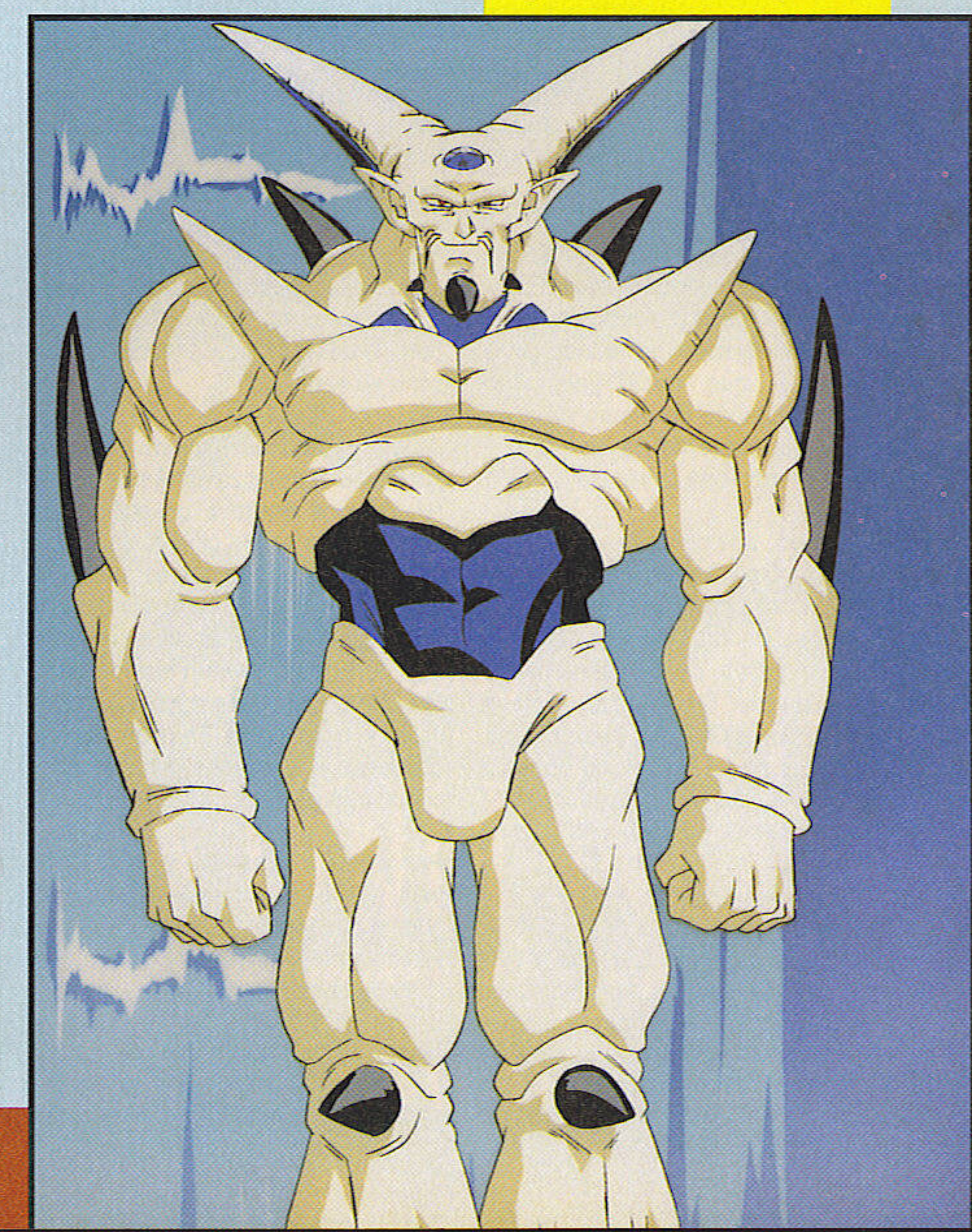
Sorprendentemente, la estatua explota. **Goten** recoge a su padre en pleno vuelo, mientras que **Oob** aparece, ha sido el que ha provocado la explosión. **Gohan**, **Trunks** y todos los demás también aparecen. Llegó la caballería.

Cuando ya se han reunido todos (sólo faltan **Vegeta** y **A-18**), explican que han aparecido en el lugar porque si **Gokuh** llegara a perder, sería el fin de la Tierra, y antes de que eso ocurra están dispuestos a entregar con sumo gusto todo su poder y energía vital al saiyan por excelencia para que vuelva a estar al cien por cien y terminar con lo que ha empezado.

Intrigado por tanta ceremonia, **Ih** pregunta si realmente es **Gokuh** tan buen luchador. La respuesta de **Gohan** es clara: **Gokuh** es el luchador más fuerte de todo el universo. A continuación, todos los saiyans se reúnen alrededor de su líder para entregarle la energía saiyan que corre por sus venas. **Oob**, el más poderoso guerrero de origen humano que jamás ha existido, se prepara para defender a sus amigos y a **Gokuh**.

Gohan se dirige a su padre, que está hecho polvo, y le pide que les salve a ellos y al mundo. Al oír esto, se permite hasta hacer un chistecillo, y dice que él no es el dragón sagrado y no puede conceder deseos así como así. Tras azuzarles un poco (no soporta tanta cháchara), **Ih Shinron** vuelve al alardeo: no pueden ganar por muchos

Cuando parece que no puede haber ningún rival más poderoso, aparece Ih Shinron para alegrarle la vida a nuestros amigos.



A DESTACAR

- Las fanfarronadas infantiles entre Gokuh e Ih Shinron son, a pesar de todo, divertidas de ver. Vivan los machotes guerreros galácticos con abundante testosterona.
- Observad que durante las luchas con los dragones, cierto guerrero saiyan de gran poder no ha aparecido en escena... al menos todavía (je, je, je).



"A ver quién es el primero que se atreve conmigo", parece decir el temible Ih Shinron a sus asombrados rivales.

esfuerzos que hagan, les aclara. Acto seguido lanza un fulminante rayo que cae sobre el grupo dejando sólo un profundo cráter. **Ih** cree que todos han muerto y avisa de que el siguiente es **Gokuh**. Este tan sólo ha teletransportado a su prole a un lugar seguro donde el proceso de recarga continúa. **Gokuh** está ya al máximo de poder, pero quiere seguir absorbiendo porque no quiere arriesgarse a que **Ih** vuelva a superarle. Esto no gusta a **Son Gohan**, que no quiere sobrecargar a su padre. **Ih**, harto de jueguecitos, se dispone a atacar. **Oob** está dispuesto a hacerle frente.

Gokuh parece estar ya, efectivamente, sobrecargado de energía. Sus hijos quieren parar, pero el gran saiyan dice que quiere más poder.
Mientras, la lucha entre **Ih** y **Oob** tiene un principio sorprendente. Tras lanzarle un rayo de prueba, el humano ha conseguido subirse literalmente a la chepa del maligno dragón, y está intentando ahogarle. **Ih** le golpea en la cara para desembarazarse de él, pero rápidamente **Oob** se pone de pie. **Gokuh** ha terminado de recargarse. Su energía deja estupefactos a todos y su poder se manifiesta en forma de una silueta de ohzaru dorado. **Gokuh** aparece en su figura de super saiyan 4 recargado. En dos palabras, im-presionante.

Ih ataca, pero **Gokuh** es capaz de anticipar todos sus movimientos y detener sus ataques: siente los trazados de energía que el cuerpo de **Ih** deja al moverse.
Gokuh destruye furioso parte de la ciudad con una bola de energía, para vengar la muerte de **Suh**. **Ih** no ha muerto, pues su catálogo de trucos es considerable: "Esto no tiene energía que puedas detectar", dice, y le lanza ¡la esfera del reloj de un campanario! **Gokuh** la detiene sin problema, y la usa contra su dueño combinado con un *kame hame ha* para acabar definitivamente con **Ih Shinron**. Tras la violencia del impacto, el dragón parece muerto.
Comienzan, tras congratularse de su victoria, a buscar las bolas de dragón que están esparcidas por los alrededores. **Pan** encuentra una, pero de repente vuela hasta la mano del dragón, que la absorbe. Ha absorbido todas las bolas, que pueden verse incrustadas en su cuerpo. Las bolas se han vuelto negras de nuevo e **Ih Shinron** ha alcanzado un nuevo nivel físico mucho más perfecto y poderoso. La situación ha dado un vuelco inesperado. Sólo un milagro podría salvarnos ahora...

LUIS ALÍS

Valoración

• Episodio interesante como pocos de esta miniserie de los dragones, que ha resultado un tanto sosa. Lo peor es la borreguez de los saiyans (y los guionistas). Lo de que nadie, excepto Gokuh, pueda participar en las luchas es bastante contraproducente, y convierte al mayor grupo de héroes de la historia del manga en meros comparsas.

Pescado FRESCO

TORIYAMA SE DIVIERTE (3ª parte)

Después de Kajika (su última historia larga), Toriyama decidió tomarse con calma lo del manga. Historias cortitas, con un estilo sencillo cercano a Cowa! y, a diferencia de obras anteriores, coloreadas con ordenador. Hoy os hablaremos de su penúltimo trabajo hasta el momento: Haigyo Mahimahi.

Ainoa Amperio

En esta ocasión, **Tori** se marca una especie de pequeño manga educativo realizado en su estilo más sintético y sencillo. Los protagonistas de la historia son **Suisui**, un pequeño sireno con tupé, y **Mahimahi**, una especie de anguila marina (una *protopoterus*, o algo así). **Mahimahi** se pasa toda la historieta explicándole a **Suisui** las ocupaciones de su especie, sus hábitos alimenticios, respiratorios y, ejem... defecatorios. En suma, todos los secretitos de una anguila de mar. La cosa se completa con una pequeña lección del mismo **Toriyama** (en su forma robótica) acerca de las diferentes especies de anguilas, sus procedencias, tamaño, etc...

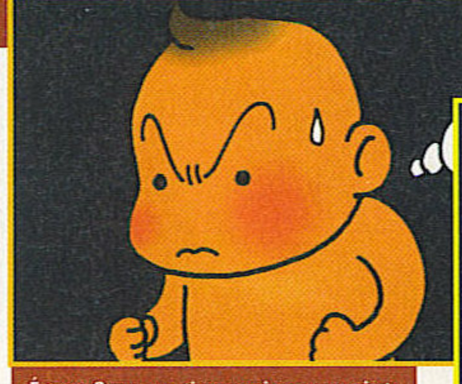
No cabe duda de que el mundo del manga es especialmente duro para los autores que se dedican a él. Especialmente, para aquellos atrapados en la rutina de una serie de moda que tienen la necesidad de producir de 16 a 32 páginas nuevas cada semana para la revista que toque. A mayor éxito, mayor presión para producir. Es por ello que muchos autores se ven obligados a rodearse de asistentes (en el caso de **Tori**, el **Bird Studio**), capaces de asumir la producción indispensable para cumplir los plazos cada semana, sin excepción, durante todo el año... A cambio, eso sí, los autores tienen la posibilidad de conseguir el éxito, la fama y la fortuna. Y si cuando la consiguen, descubren que después de todo no les compensa, siempre pueden retirarse a vivir de rentas y dedicarse a otra cosa (por ejemplo, la cría de peces de colores).

Ésta es la norma general, pero el señor **Akira**

Arriba: Portada del número de Shonen Jump donde se publica la historia de Suisui y su amiga Mahimahi. *Abajo:* Los protagonistas.









Éste es Suisui, un sireno curioso y con cierta tendencia a enfadarse cuando piensa que le están tomando el pelo.

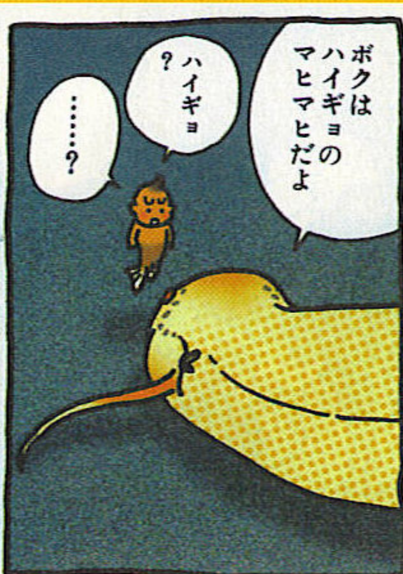
Toriyama parece empeñado en hallar un extraño término medio: ni se ha retirado, ni se puede decir que trabaje mucho. Como prueba, aquí tenemos **Haigyo Mahimahi**, la fascinante historia del sireno **Suisui** y su anguila marina. Este "experimento" en unas pocas páginas a todo color no llega ni a historia: es una especie de pequeño cuento en que, como hemos comentado antes, la anguila marina **Mahimahi** le explica a **Suisui** sus diferentes hábitos: alimentación, cría, detalles escabrosos, todo, vaya, en un estilo de dibujo tan, o más esquemático que **Cowa!** Y ya está; no hay más que explicar, a no ser que os interese conocer las diferentes especies de anguilas marinas que existen.

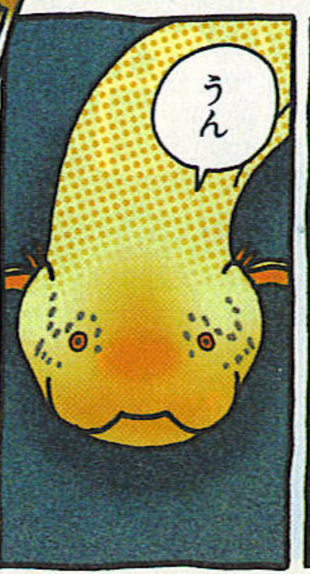
Otro posible motivo de interés es que tengáis en casa un acuario de agua salada, lujo asiático sólo accesible a unos pocos autores de manga de éxito, como el propio **Akira Toriyama**... ¡Ajá! He ahí la solución del misterio: **Tori** tiene su propio acuario y le interesan las anguilas (lo de las anguilas, marinas o no, es una tradición japonesa, no vayáis a pensar que la ha inventado él), y en vez de realizar este pequeño cuento y regalarlo a alguno de sus hijos, ha decidido compartir su pasión y se lo ha "obsequiado" a los lectores del **Shonen Jump** (y, de paso, a sus lectores en el resto del mundo).

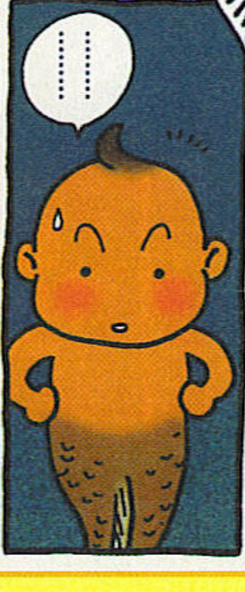
Tras ver esta historia, los fans de **Tori** de todo el mundo nos preguntamos: ¿Qué le está pasando al maestro? La explicación más sencilla es que **Akira Toriyama** ya no es un dibujante de manga como entendemos normalmente, sino que, a estas alturas, sólo dibuja por afición. Y tiene una de las bibliografías más cortas de la historia, con sólo dos series importantes, **Doctor Slump** y **Dragon Ball**, que, como se descuide, van a quedar ahogadas en todas estas historias cortas y curiosidades varias. ¿Ha perdido completamente las ganas de explicar historias **Akira Toriyama**? ¿Historias emocionantes, combates increíbles? ¿Chistes imposibles, el gusto por el absurdo? La respuesta parece ser que sí, en cuyo caso le deseamos lo mejor en su hobby de la cría de anguilas. Cuando apareció **Cowa!** nos parecía un cuento intrascendente y simple pero simpático, y visto lo que ha venido después, lo añoramos. Hace ya 4 años que finalizó **Dragon Ball**, y después de leer **Haigyo Mahimahi**, realmente lo echamos de menos, tanto a la serie como al autor.

¿Qué es esto que Suisui está a punto de tocar? Por si alguien no se ha dado cuenta todavía, no es ni más ni menos que caca de anguila.











VIDEO CLUB GT



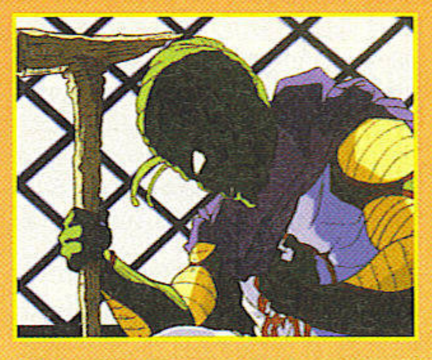
Director: Daisuke Nishio
Guión: Takao Koyama
Fecha de estreno en Japón: 15 de Julio de 1989

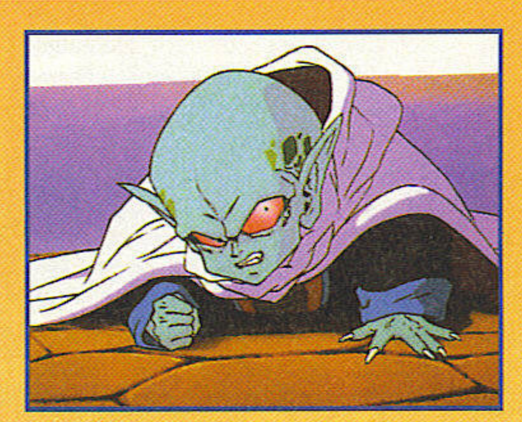
GARLIC JR. INMORTAL

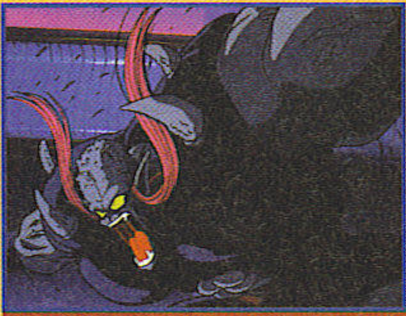
DRAGON BALL Z

Ni el fan más acérrimo de cualquiera de las tres etapas de **DRAGON BALL** puede ignorar que los tres primeros largometrajes (**LA LEYENDA DEL DRAGÓN SHENRON**, **LA BELLA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL MAL** y **AVENTURA MÍSTICA**) son más bien poco emocionantes... incluso prehistóricos comparados con lo que vino después. De ahí la importancia de la película que hoy nos ocupa, **GARLIC JR. INMORTAL**, que inicia la nueva saga de las películas basadas en **DRAGON BALL Z**. Para reforzar su concepto de novedad, su título japonés es, precisamente, **DRAGON BALL Z**, e inaugura la serie de 13 películas basadas en la segunda parte de la serie. En esta película, aparece por primera vez **Son Gohan** y, siguiendo la línea que se llevaba en ese momento, hace lo posible para robarle el protagonismo a **Son Gokuh**, su padre, aunque, al igual que sucedió en la pequeña pantalla, la cosa se quedó en intento.

En la historia, **Garlic jr.** (hijo de un tal **Garlic** que se disputó con el actual **Kami Sama** el puesto de dios de la







GARLIC y sus terribles secuaces no se lo pondrán nada fácil a nuestros amigos en su búsqueda de las bolas de dragón.



Tierra), ha decidido reunir las bolas de dragón para lograr la inmortalidad. Como esto incluye la que lleva **Son Gohan** cosida al sombrero, **Garlic** secuestra al retoño de **Gokuh** y lo lleva a su base, situada en una isla remota. Rápidamente se forma un equipo de rescate compuesto por



CURIOSO...

El diseño de GARLIC como enanito cabezón y malvado funciona mejor que su transformación en "monstruo cachas". Que un tapón le pegue una paliza a KAMI SAMA resulta interesante por la desproporción de su aspecto, mientras que si un tipo cachas pierde ante GOKUH y PICCOLO... bueno, eso no es nada nuevo, ¿no?

Lo más interesante de la película es ver a PICCOLO haciendo "de VEGETA", es decir, declarando a cada paso que el sólo esta ahí por su propio interés y que, en cuanto tenga cinco minutos, se ocupará de GOKUH. Los dos casi lo consiguen, pero GARLIC sale de debajo de un montón de piedras para recordarles que él es A) el enemigo y B) inmortal.

Gokuh, **Klilyn**, el propio **Kami Sama** y su otro yo, **Piccolo**. En el otro lado, encontramos a **Garlic** y sus secuaces, **Ginger**, **Nikky** y **Sansyo**, que se diferencian por su color (verde, azul y morado, respectivamente), y que no llegan muy lejos en sus batallas: **Gokuh** liquida a **Ginger** y **Nikky**, y **Sansyo** se las ve con **Piccolo**, y obviamente no dura mucho. Después de los secuaces llega el plato fuerte: **Gokuh** y **Piccolo** contra **Garlic**, que crea una "Zona Muerta" para librarse de ellos. Cuando todo parece perdido, **Gohan** manifiesta toda su fuerza y logra empujar a **Garlic** a su propia trampa. A pesar de ello, no es consciente de haberlo hecho (ya que estaba bajo los efectos de una manzana alucinógena) y cree que su padre le ha salvado.

Finalmente, **Gokuh** decide no explicarle a **Chichi** que **Gohan** les ha salvado -no se lo cree ni él- y **Garlic** queda atrapado en la Zona Muerta, de la que no saldrá más que para protagonizar algunos episodios de relleno de la serie de animación.

AINOA AMPERIO



Abajo: SON GOHAN, en uno de sus habituales ataques de rabia, saca las castañas del fuego al resto del equipo.

Tinta China

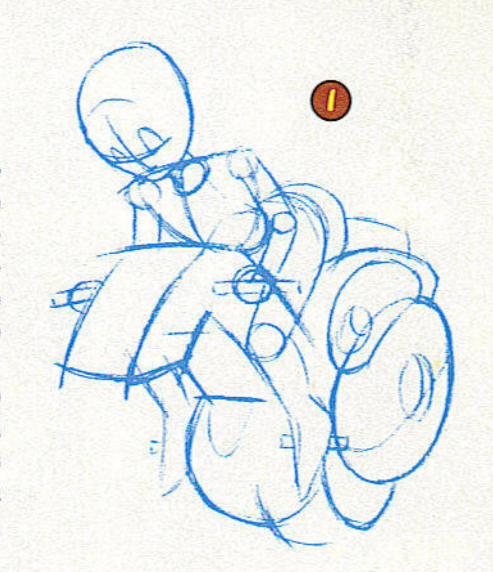
Por Núria Peris

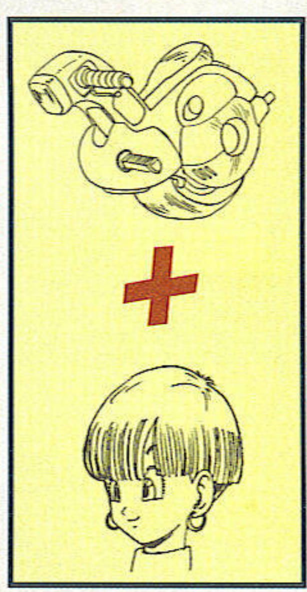
HOY: CÓMO DIBUJAR VEHÍCULOS

A **Akira Toriyama** se le considera, aparte de un buen narrador, un excelente dibujante de máquinas. Además, le encanta diseñar todo tipo de vehículos de qualquier época, aunque su gran pasión son los de aspecto futurista. Eso sí, tiene tendencia a dibujarlos muy redonditos y deformados, lo que les da un cierto aspecto de juguetes.

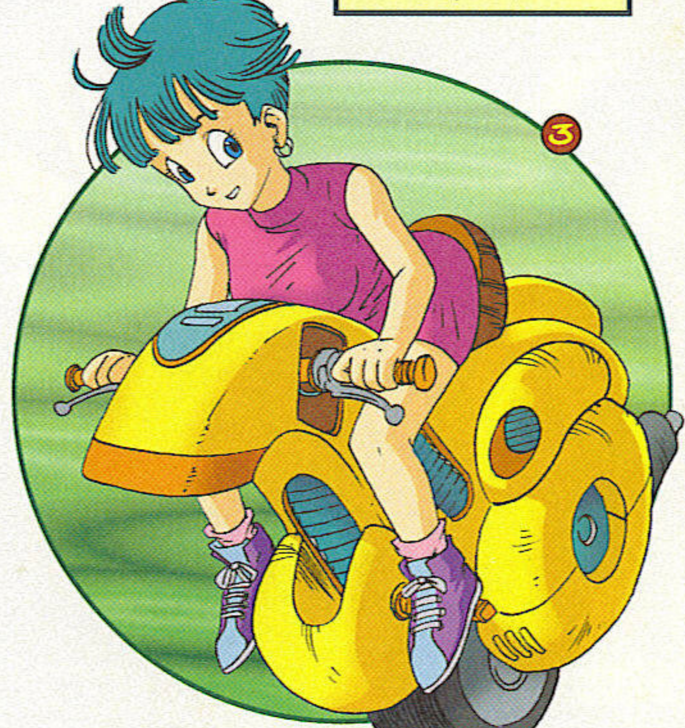
MOTO ESPACIAL

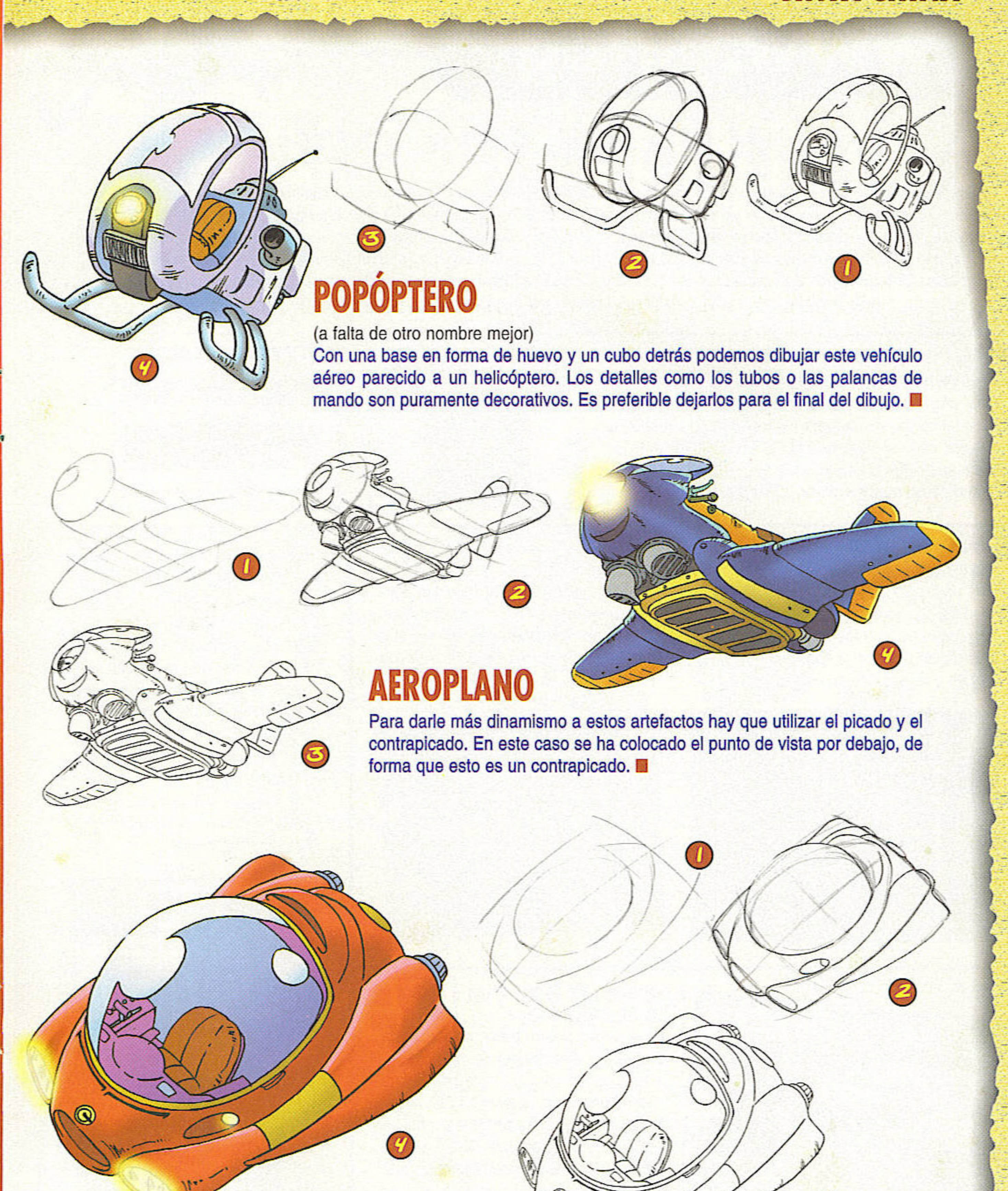
Dibujar una moto espacial estilo **Toriyama** tiene la ventaja de que, aunque haya que seguir las reglas de la perspectiva tradicional, no se necesita ningún tipo de referencia realista, ya que es un vehículo totalmente inventado (aunque no olvidéis ponerle manillar). Para encajar a nuestra tripulante sólo tenemos que colocarla en la misma perspectiva de la moto. La línea de los hombros sigue el mismo punto de fuga que los ejes principales.











POPÓPTERO

(a falta de otro nombre mejor)

Con una base en forma de huevo y un cubo detrás podemos dibujar este vehículo aéreo parecido a un helicóptero. Los detalles como los tubos o las palancas de mando son puramente decorativos. Es preferible dejarlos para el final del dibujo. ■

AEROPLANO

Para darle más dinamismo a estos artefactos hay que utilizar el picado y el contrapicado. En este caso se ha colocado el punto de vista por debajo, de forma que esto es un contrapicado. ■

LANZADERA ESPACIAL

Otro ejemplo, en este caso un picado. Este modelo de la **Capsule Corporation** sigue los cánones de los coches **Ferrari**, con formas aerodinámicas y curvas, pero siempre basándose en una perspectiva sencilla. ■

welcome to....

www.giru.gt



LA REVANCHA DE SON GOHAN

Son Gohan, el hijo mayor de Son Gokuh, es un personaje que ha ganado carisma e importancia a medida que ha ido avanzando la serie. El hecho de ser hijo de Gokuh parecía presagiar quién sería al final el heredero del protagonismo de la serie. Esta tendencia se dio durante muchos episodios, hasta llegar a su clímax en el genial Cell Game, en el que Son Gohan superó a su padre en poder. Sin embargo, el protagonismo de Gohan nunca cuajó del todo. Al final de la saga de Boo, Gohan se encontraba entre los más fuertes, pero en Dragon Ball GT fue relegado a un segundo plano, incluso por detrás de Pan. Algunos fans de Dragon Ball nunca olvidarán que Gohan pudo ser el rey, y han construido páginas basadas en él, para mayor gloria de la obra de Toriyama.

Álvaro Prieto

Dragon Ball Z: SSJ Gohan's DBZ Zone

http://www.cgocable.net/~dng/

Esta página, construida por unos fans canadienses, tiene toneladas de imágenes y capturas de pantalla de la serie, con especial atención a **Son Gohan** en todas sus etapas: desde pequeño hasta su versión en el futuro alternativo donde entrenó a **Trunks**.





Gohan's Dragonball Page

http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/9395/frames.htm

Esta página exhibe un menú de contenidos larguísimo, siendo su mejor baza la cantidad de canciones de Dragon Ball que ofrece para bajar en formatos MP3 y Midi. Su presentación, modesta y efectiva, permite que saltemos de una sección a otra más rápido que con la nube mágica. Y además, muestra un interés especial por **Son Gohan** a lo largo de su estructura.





Son Gohan el Super Saiya-jin

http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/3602/

Este sitio en castellano, completamente dedicado a **Son Gohan**, contiene una selección de imágenes de Dragon Ball de muy buena calidad, lo que la convierte en un buen recurso para conseguir lo mejor de la serie en poco tiempo. Su presentación es de muy buen gusto, y sus "banners" de autopromoción son muy majos.



Son Gohan´s Dragon Ball Z Page

http://fly.to/SonGohan

Pese a su pobre presentación, esta página no deja de ser un sitio interesante donde encontrar material sobre **Son Gohan**, en su sección de imágenes, o unos cuantos gifs animados extraídos directamente de los juegos de Dragon Ball para consola, que podréis utilizar en vuestras propias páginas personales.



Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:

revistagt@norma-ed.es

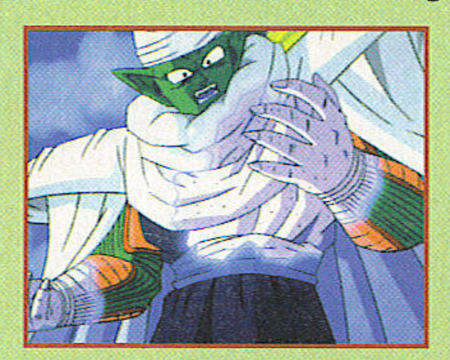

DRAGON BALL Z
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION (JAPON)
La aventura
continua...
AB TOYS
Universo
de Combate
Disfraz
Dragon Ball-Z
Lanzador de
bolas
de fuego
AB
TOYS
Figuras de acción
(40 cms.)



LA SAGA DE BOO

Capítulos 447 a 517 • Tomos de manga 38 a 42

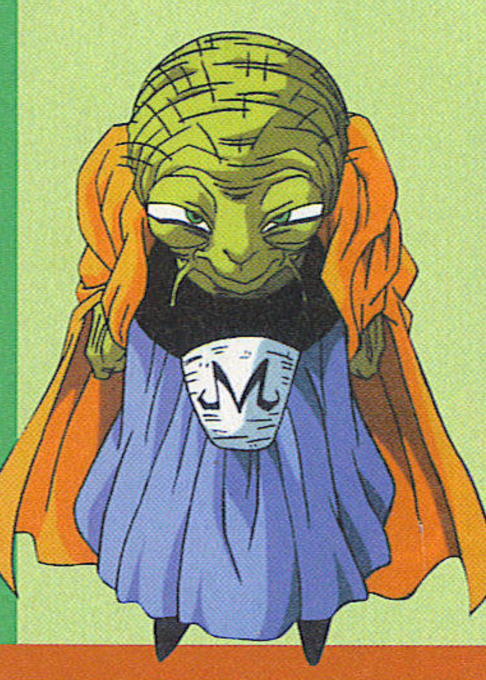
La persecución de los secuaces de **Babidi** acaba en su nave subterránea, mientras en el escenario del Torneo, **A-18** chantajea a **Mr. Satan** para dejarse ganar. Una vez dentro de la nave de **Babidi**, nos enteramos de que el robo de la energía de **Son Gohan** tiene como objeto usarla para resucitar al monstruo **Boo**, pero no es suficiente. Para conseguir más, el villano y su aliado, el demonio **Darbura**, enfrentan a nuestros luchadores contra **Pui Pui** y **Yakon**, unos extraterrestres que están a su servicio. Pese a sus habilidades especiales (**Pui Pui** posee una gran agilidad y fuerza debido a la alta gravedad de su planeta, y **Yakon** absorbe la luz y se desenvuelve con facilidad en la oscuridad), ninguno es rival ni para **Vegeta** ni para **Gokuh**, que se deshacen de ellos con una facilidad pasmosa. Después de éstos, les toca el turno a **Darbura** y a **Gohan**, pero **Vegeta** está harto de preliminares, y se deja dominar por un hechizo de **Babidi**, dispuesto a enfrentarse a **Gokuh** a cualquier precio. De este modo, pretende solucionar su conflicto entre el **Vegeta** que quiere ser (el despiadado príncipe de los saiyans) y el guerrero defensor de la Tierra en que se ha convertido.



Mientras los dos saiyans resuelven sus diferencias, **Gohan** y **Kaioh Shin** intentan acabar con el monstruo **Boo**, sólo para descubrir que han llegado tarde: el monstruo ha resucitado.
El regordete e inocente monstruo **Boo** resulta ser bastante diferente a lo esperado, pero **Babidi** consigue que vaya obedeciendo sus órdenes, empezando por liquidar a **Son Gohan**, y por comerse a **Darbura** convertido en galletita. Entre tanto, **Vegeta** noquea a **Gokuh** y se dispone a enfrentarse a **Boo**, pero ni agujereándolo a golpe de *flash* ni haciéndolo estallar, logra **Vegeta** acabar con él; de hecho, muere en el intento.

Mientras, **Piccolo**, que cree que **Gohan** ha muerto, liquida a **Babidi** y huye con **Trunks** y **Goten**. Pero nada acaba como se esperaba: **Boo** se regenera, regenera a **Babidi**, y ambos se van.
En el palacio de **Dende**, **Gokuh** tiene claro que él tampoco podría vencer a **Boo**, y siente que ni **Gohan** ni **Vege-**

Mientras los hijos trabajan juntos, los padres se dan de tortas. Vegeta no puede aguantar sin pelear con Gokuh y se deja poseer por Babidi.





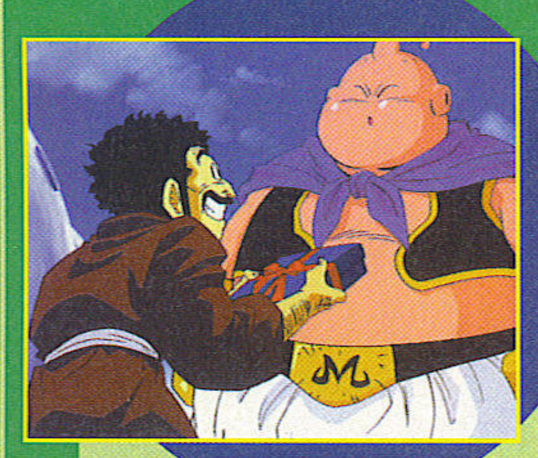


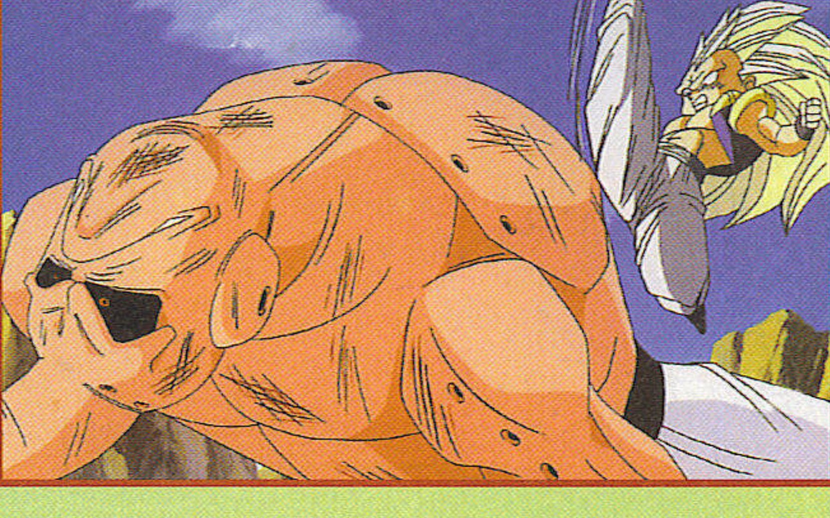


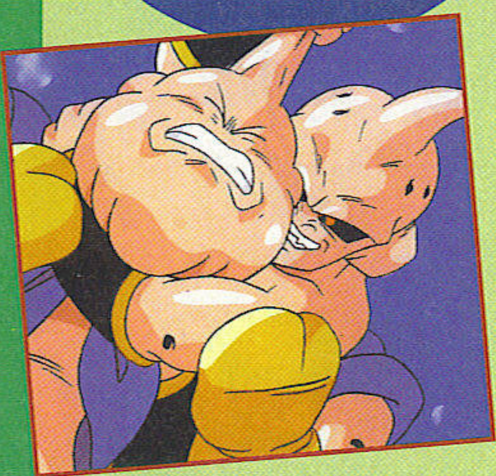
El terrible Boo hizo que nuestros héroes tuvieran que esforzarse de lo lindo para poder contrarrestar su amenaza y su sed de maldad.

ta estén, ya que así se fusionarían para crear un guerrero más poderoso. A sugerencia de **Mr. Popo**, serán **Goten** y **Trunks** los que se fusionen. Deben hacerlo rápido, ya que **Babidi** ha destruido toda una ciudad para encontrarles, y seguirá con otras hasta que lo logre. Para entretenerlo, **Son Gokuh** visita a **Babidi** y **Boo** y les hace una demostración de super saiyan en nivel 3. Al no poder hacer mucho más, vuelve al otro mundo, y **Boo**, harto de **Babidi**, lo pulveriza y se construye un chalet para esperar a nuestros amigos. Entre tanto, **Son Gohan** se recupera en el planeta de **Kaioh Shin** y obtiene la legendaria espada Z, con la que deberá entrenarse. **Son Gokuh** se reúne con él y le pide una demostración. En medio de ésta, la espada se rompe sobre un cubo de hierro *kong-kong* (el metal más duro del universo), y de su interior sale el viejo **Roh Kaioh Shin**, que decide aumentar la fuerza de **Son Gohan** mediante un complicado ritual. La amenaza del monstruo rosa es tan terrible que hasta el cobarde **Mr. Satan** intenta acabar con él, sólo para acabar convertido en su mayordomo... Finalmente, **Mr. Satan** descubre el fondo bueno de **Boo**, pero un desgraciado incidente hace que todo se venga abajo: unos matones con rifles de mira telescópica hieren a **Bee**, un perrito que **Boo** había adoptado como mascota. La ira que invade a **Boo** hace que su parte malvada tome el control y asistimos al renacimiento del temible **Majin Boo**, el maléfico **Boo** original.

Tras varios intentos fallidos, la fusión entre **Goten** y **Trunks** resulta finalmente exitosa y aparece **Gotenks**, un gran guerrero que peca de exceso de confianza. Mientras tanto, **Majin Boo** llega al cielo y, para demostrar su poder, aniquila a toda la raza humana. Acto seguido, en la sala del Espíritu del Tiempo, se produce el enfrentamiento definitivo, en el que **Gotenks**,







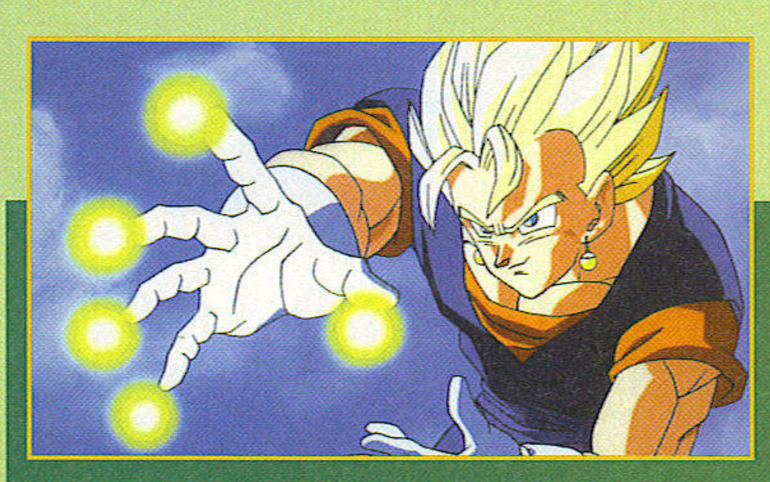
convertido en super saiyan, logra mantener a raya a **Majin Boo** con sus extrañas técnicas.

Piccolo decide destruir la puerta para encerrar al monstruo dentro, pero **Majin Boo** logra escapar y arrasa también el Palacio. Convertido en super saiyan de nivel 3, **Gotenks** planta cara al monstruo, pero en el momento definitivo, la fusión se deshace. Providencialmente, **Gohan** llega a la Tierra, y le demuestra al monstruo quién puede más, haciéndole huir. En toda la Tierra, sólo quedan vivos **Piccolo**, **Goten**, **Trunks**, **Mr. Satan**, **Bee** el cachorrillo y **Dende** cuando reaparece **Majin Boo**.

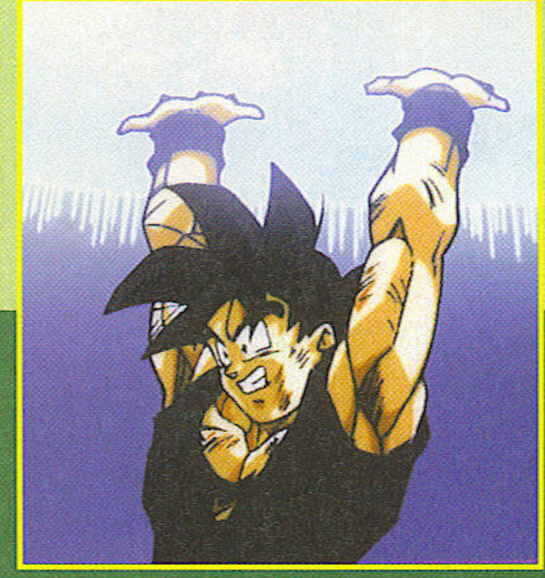
Boo absorbe a **Goten**, **Trunks** y **Piccolo**, logrando nuevamente ventaja, e incluso intenta matar a **Dende** . Sólo la llegada *in extremis* de **Ten Shin Han** logra salvarle. La situación es desesperada, así que, a grandes males, grandes remedios: El viejo **Roh Kaioh Shin** le da a **Gokuh** su vida y el secreto de los pendientes potara, y **Enma Daioh** permite que **Vegeta** vuelva a la Tierra.

A pesar de sus intentos, **Gokuh** y **Gohan** no logran fusionarse, y **Majin Boo** absorbe a **Gohan**. Sólo la inesperada aparición de **Vegeta** salva la situación: los dos eternos rivales se fusionan, a pesar de que, teóricamente, esta fusión es definitiva. Esta maniobra da como resultado a **Vegetto**, que transformado en super saiyan, consigue por fin plantarle cara al monstruo. **Majin Boo**, acorralado, logra absorberles, pero debido a las extrañas condiciones que se dan en su interior, **Vegetto** se desfusiona, hecho que aprovechan **Gokuh** y **Vegeta** para liberar a todos los guerreros tragados por el monstruo (incluso a la parte buena de **Majin Boo**). Éste monta en cólera al volver a su encarnación primigenia, y como represalia, destruye la Tierra. Los **Kaioh**, siempre alerta, transportan a nuestros héroes a su mundo, pero son seguidos por **Majin Boo** y se produce el enfrentamiento definitivo. **Gokuh** y **Vegeta** resultan vencidos, pero la participación de **Mr. Satan** lleva al **Boo** gordito a coger el relevo y enfrentarse a su otro yo. Mientras, **Vegeta** toma la iniciativa: se trasladan a Namek y con las bolas de dragón nativas, piden que la Tierra vuelva a existir, con todos sus habitantes. Gracias a la energía de éstos, **Gokuh** podrá lanzar el *genkidama* definitivo. Para conseguirlo, **Satan** pide la colaboración de todo el planeta, mientras **Vegeta** entretiene a **Majin Boo** sirviéndole de *punching ball*. **Gokuh** empieza a debilitarse, pero el último deseo le devuelve su fuerza, y **Boo** desaparece vaporizado por el *genkidama*. La Tierra está de nuevo a salvo y **Satan** vuelve a llevarse la gloria, como ya es tradición. ■

Ainoa Amperio



El *genkidama*, el ataque definitivo que une a todos los seres vivos y que Gokuh se encargará de usar contra el malvado de turno.



¡Inventa tu propia historia de Dragon Ball!

¿Y si...?

PARA SSJ4

◀◀ ¿Qué pinta tendrían **Pan** y **Bra** si hubieran recibido una ración de rayos brute? Pues ni más ni menos que la que veis aquí al lado, cortesía de **Carlos Casado** de **Vigo**. Hasta el mismísimo **Giru** se ha quedado pasmado ante tanto *Girl Power* junto.

¿Estás preparado para un nuevo desafío? Pues ahí va el **¿Y si...?** del mes que viene: **Barduck**, el padre de **Gokuh**, fue un gran guerrero saiyan, pero... **¿Y si conociera a su hijo? ¿Estaría orgulloso por sus logros o, por el contrario, se enfurecería al ver que ha renegado de su sed de conquista saiyan?** Escribe antes del 10 de Octubre a: **¿Y si...? NORMA Editorial, C/ Fluviá, 89. 08019 Barcelona**. La historia ha de ocupar un folio como máximo y el ganador se llevará un magnífico **Otaku Pack** de **Dragon Ball GT**.

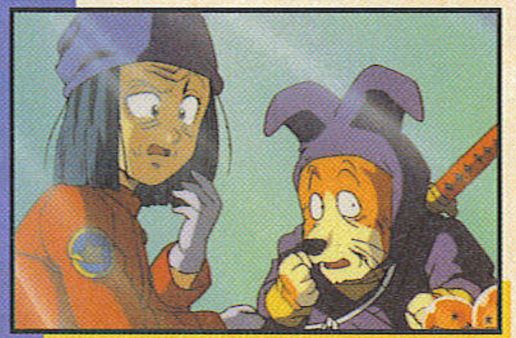


MUNDO DRAGON BALL

Por Álvaro Prieto

EL VILLANO... ¿HACE AL HÉROE?

La sabiduría popular siempre ha mantenido que el villano da la medida del héroe, y en Dragon Ball hemos visto cómo Gokuh se iba convirtiendo en un poderoso campeón gracias a la aparición de enemigos cada vez más fuertes que obligaron a éste y a sus amigos a dar lo mejor de sí mismos para derrotarles. Pero en Dragon Ball también existen otros villanos... Extraños seres de dudosa competencia a la hora de hacer el mal, que se han enfrentado a Gokuh, o sus amigos, y han perdido. Son estrafalarios, ridículos, viciosos y neuróticos... Son los villanos impresentables de Dragon Ball.

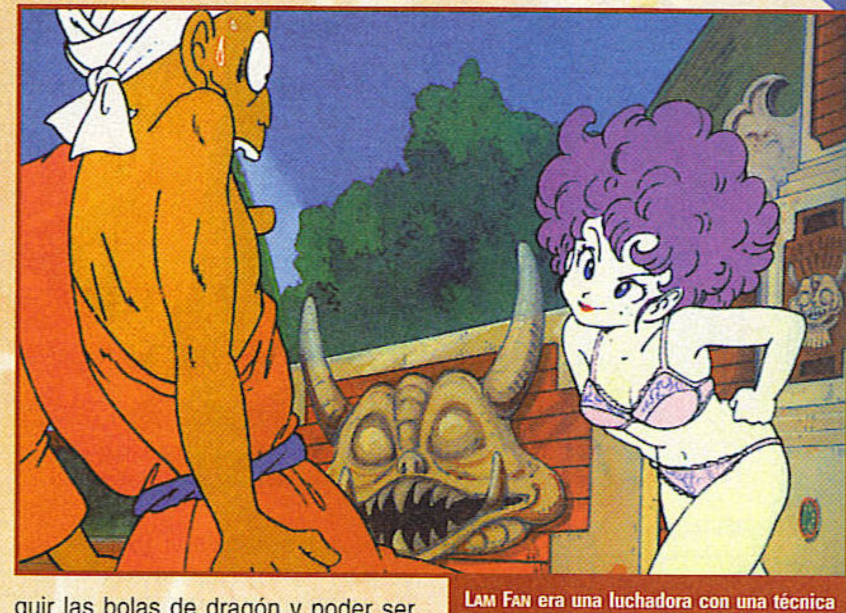


Shuu y mai: Ellos, junto a su amo, el Rey Pilaf, han incordiado a Son Gokuh durante las tres etapas de la serie. Estas páginas están dedicadas a ellos.

Probablemente los villanos más representativos de este grupo de pelmazoides son los intrépidos ayudantes del **Rey Pilaf**. Sí, el zorro (**Shuu**) y la chica de la gabardina (**Mai**). ¿Qué les ha hecho trabajar tanto tiempo junto a semejante tirano de mente calenturienta? El historial de derrotas patéticas de esta pareja contra **Gokuh** salpica toda la serie. Desde competir con el ejército de la **Red Ribbon** por las bolas de dragón hasta devolver la libertad a **Piccolo** (padre), **Pilaf** debe de pagarles mucho para que a pesar de los años sigan siendo derrotados junto a él. Claro que, habiendo visto la cantidad de castillos y bases secretas que tiene el pequeño troll, no sería descabellado imaginar que la cuenta corriente de este par de sicarios irreductibles es envidiable. Pero... ¿es el dinero el verdadero móvil? Por el momento, sólo ellos lo saben.



BACTERIAN, el rival de KRILYN durante el 21º Torneo de las Artes Marciales. En su diccionario no existía la palabra *jabón*.



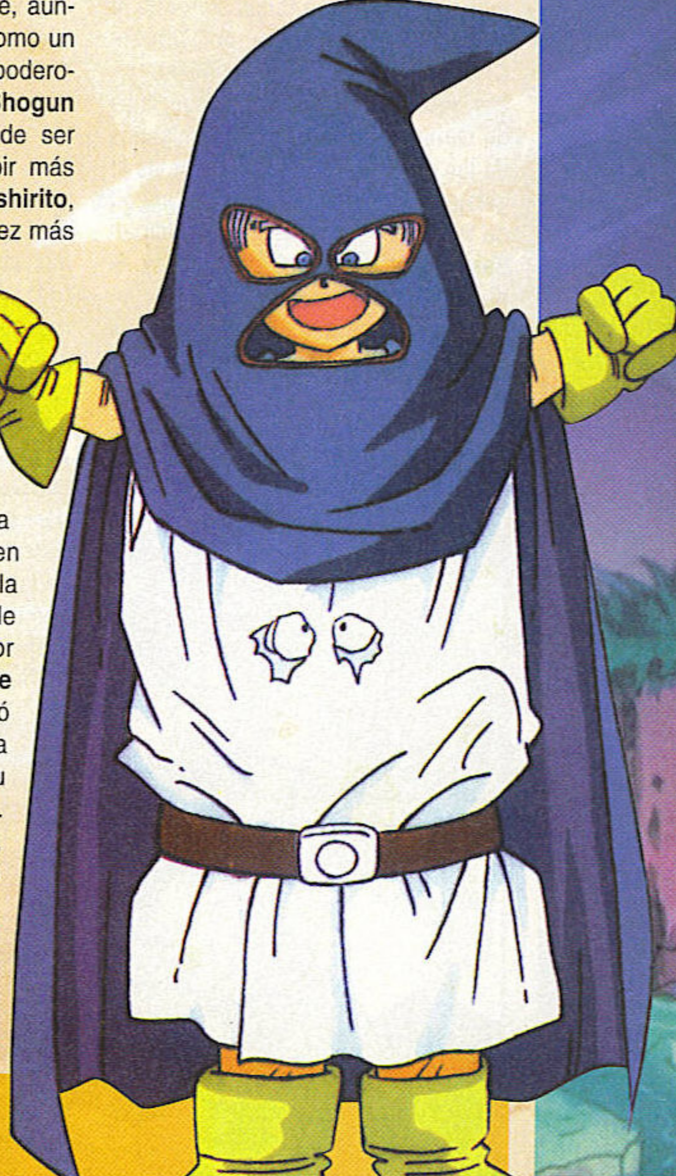
LAM FAN era una luchadora con una técnica realmente peculiar: Distraía al rival con sus curvas y despues lo molía a palos.

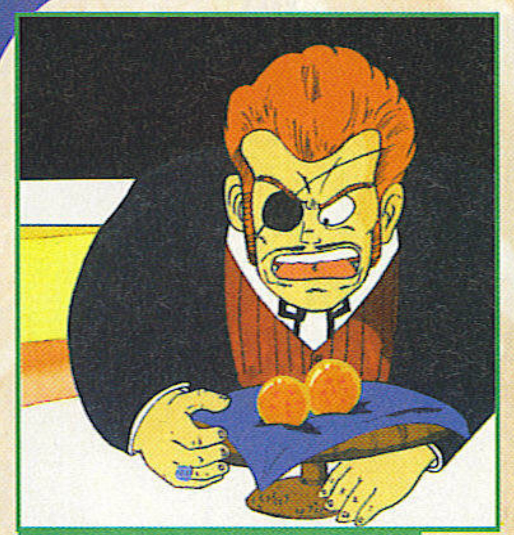
Otro villano de los que hacen llorar es el mítico **Bacterian**. Sí, la enorme bola de carne que no conocía el jabón, y que luchó con el único guerrero contra el cual sus efluvios no tenían efecto: **Klilyn**, el hombre sin nariz. ¡Qué mala suerte, **Bacterian**!
Más o menos la misma suerte corrió otra luchadora de técnicas impresentables en el mismo torneo: la voluptuosa **Lam Fan**, que derrotaba a sus adversarios poniéndolos nerviosos con sus encantos, machacándolos cuando bajaban la guardia. Le tocó luchar con **Nam**, el hombre cuya misión era ganar a toda costa para salvar a su pueblo de la sequía, aunque eso implicara hacer llorar a una señorita.

Algunos episodios más adelante descubriríamos (con horror) a **Red Sosui**, el líder del ejército de la **Red Ribbon**. Un déspota que se rodeaba de crueles capitanes, a cuál más estrafalario y maniático, para conseguir las bolas de dragón y poder ser más alto gracias a sus poderes. ¡Qué chico más malo!
Este general tuvo tratos con otro malvado llamado **Tao Pai Pai** que, aunque al principio se presentó como un dinámico villano, inteligente y poderoso, capaz de derrotar al **Blue Shogun** de un lengüetazo, después de ser derrotado por **Gokuh** y recibir más retoques que el **Doctor Mashirito**, emprendió una carrera cada vez más patética. Acabó intentando estafar a **Gokuh** con juegos de inteligencia.
Otro luchador que dio bastante risa fue el **Hombre Lobo**, ¿o era el **Lobo Hombre**? El pobre necesitaba ver la luna llena para poderse transformar en hombre, pero **Jackie Chun** la destruyó en un campeonato de artes marciales anterior. Por esta razón, el **Lobo Hombre** detestaba a **Jackie**, pero bastó un truco de hipnosis y la calva de **Klilyn** para devolverle a su lamentable forma humana. Aunque, por lo que él decía, tenía mucho éxito entre las chicas.
Otro tiranuelo, **Toninjinka**, también tuvo un final penoso, al ser desterrado por **Gokuh** a la luna junto a sus dos cobar-

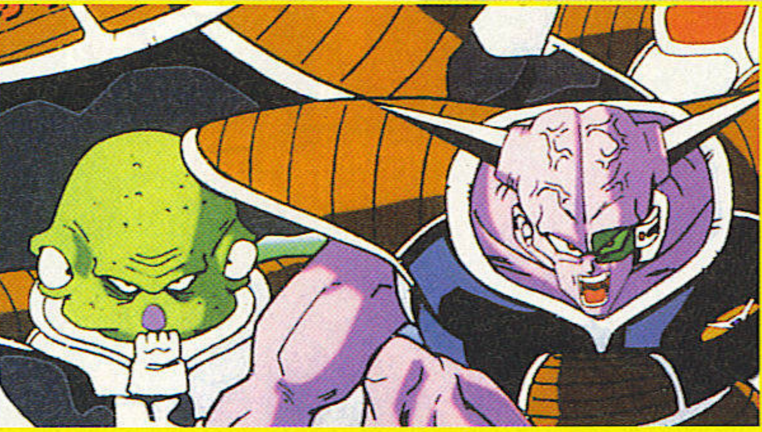


MIGHTY MASK, un participante del 25º Torneo de Artes Marciales que fue suplantado de forma realmente humillante.





RED SOSUI, el villano que montó el temible ejército de la Red Ribbon para encontrar las bolas y dejar de ser un retaco.



Las fuerzas especiales de GINEW, un grupo de guerreros temibles en el combate, pero que se habían tragado demasiados episodios de los POWER RANGERS.

des secuaces. Su delito: acosar a un pueblo haciendo uso de su terrible poder, que le hacía capaz de transformar en zanahoria a cualquiera que le tocase. Fue destruido por **Jackie Chun** cuando pulverizó el satélite.

Por otro lado, las Fuerzas Especiales de **Ginew**, pese a contar con algunos de los guerreros más poderosos de la galaxia y llenar de espanto el corazón de todo aquel que les conocía, daban bastante pena antes de un combate. Si no estuvieran en el infierno, probablemente acabarían trabajando en Las Vegas como coristas, o en algún musical de Broadway. Sus formaciones y canciones para anunciarse eran más propias de los **Power Rangers** que de unos aguerridos sirvientes del tirano más fuerte de la galaxia. ¡Si incluso su propio jefe se avergonzaba de ellos!

Durante la saga de **Cell**, la serie recuperó el tono dramático que fue marca de la casa durante **DBZ**, pero la saga de **Boo** trajo nuevos fichajes.

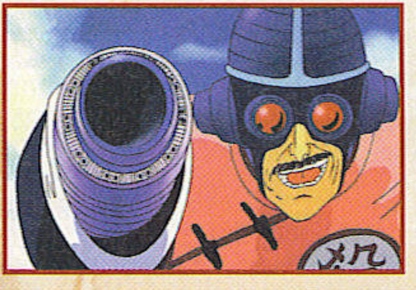
El campeonato de Artes Marciales siempre es un buen sitio para encontrar luchadores absurdos e impresentables, como **Mighty Mask**, que parecía haber olvidado quitarse su cucurucho de Semana Santa, o vivía en una Semana Santa perpetua, a saber... Pese a ser tan peculiar, este luchador llegó a la ronda final de combates del campeonato de Artes Marciales, hecho que aprovecharon **Trunks** y **Goten** para dejarle inconsciente y robarle su identidad, y así poder luchar en la sección de adultos. Ahí acabó todo su protagonismo.

Darbura, el luchador diabólico de esta época, también prometía mucho cuando **Babidi** (otro pánfilo) le presentó como el rey de los diablos y el combatiente que derrotaría a **Son Gohan**. Pero, como **Tao Pai Pai**, también acabó muy mal: en el cielo recogiendo florecillas, con los ojos a lo CANDY CANDY. Una escena que daba repelús.

Si hubiera una asociación del tipo "ex-villanos impresentables anónimos", sin duda encontraríamos a **Woolong**, quien empezó sus andaduras en DRAGON BALL secuestrando a jovencitas de un pequeño poblado gracias a sus limitados poderes de cambio de forma. **Woolong** sufrió una humillante derrota a manos de **Gokuh**, y después se convirtió en el esclavo de **Bulma** al tragarse un caramelo sofisticadísimo que le provocaba diarrea cada vez que alguien pronunciaba la palabra *caca*.

Sin duda, que algunos rivales de **Gokuh** hayan sido tan patéticos e impresentables tiene que manchar un poco su reputación. Pero es cierto que con ellos en la serie se lograron escenas muy divertidas y, de no estar allí, quizás DRAGON BALL no sería la misma serie que conocemos y amamos. Así que, cuantos más haya, más reiremos, ¿verdad? ■

ÁLVARO PRIETO





TAO PAI PAI, DARBURA y WOOLONG. De los tres, fue el último el que evolucionó de forma más digna dentro de la serie.

ESPECIAL VUELTA AL COLE

tomas falsas

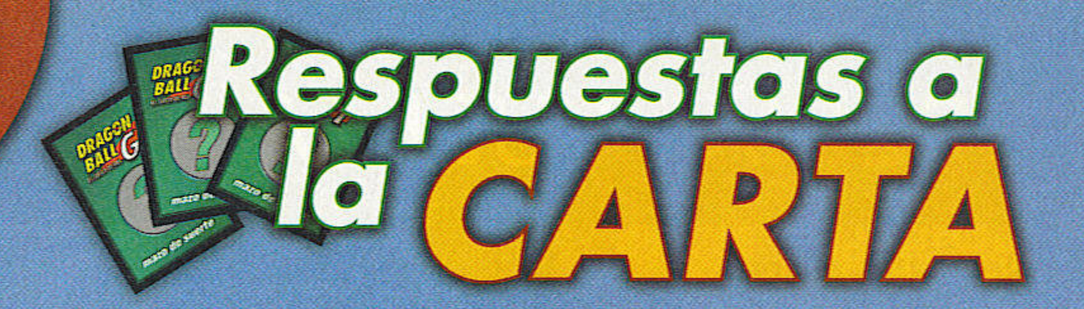


CARLOS JAVIER OLIVARES

COLOR: JOSÉ MIGUEL ÁLVAREZ

tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas



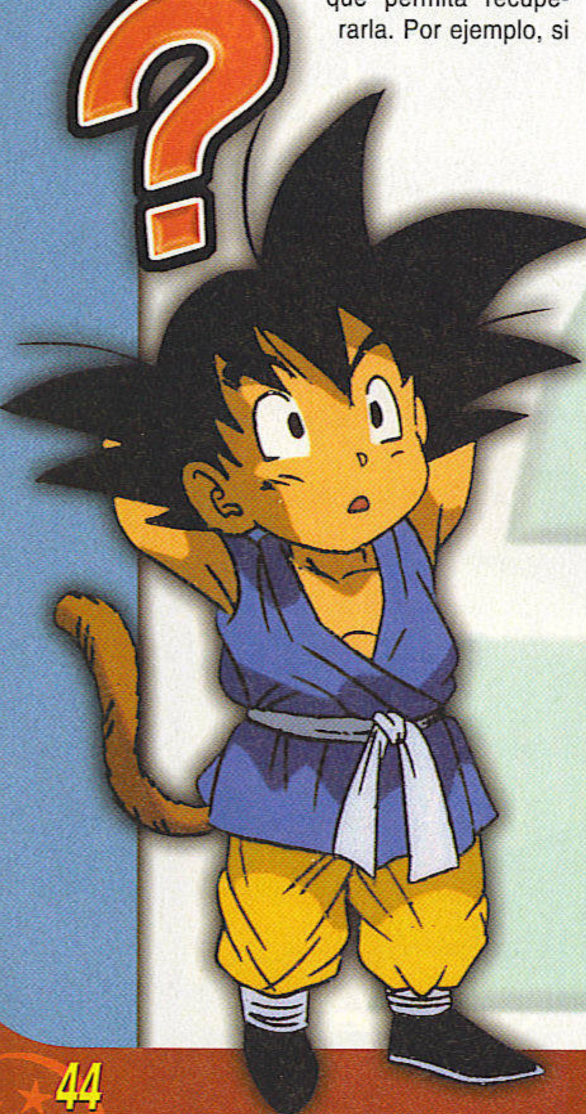


MÁS QUE PREGUNTAS

Bueno, bueno, después de algunos meses con el juego en circulación, comienzan a llegarnos propuestas (las más), dudas (las menos) y comentarios varios sobre el JDR. Dedicaremos, pues, este número, a responderos a algunos de vosotros y aclarar esas pequeñas dudas que siempre quedan por ahí.

POR EL ÍNCLITO DR. BRIEF

Victoriano Ortiz Peña, desde Huelva, nos plantea sus dudas respecto a la expresión "descartar", que aparece en bastantes cartas del **JDR**. Cuando se habla de que una carta debe ser "descartada", generalmente quiere decir que una de las cartas que está en juego sale de él y no puede volver a entrar en juego en toda la partida a menos que se juegue alguna carta que permita recuperarla. Por ejemplo, si alguien juega **Enfado** sobre nosotros, eligirá uno de nuestros aliados, que automáticamente será "descartado" (es decir, saldrá del juego) para el resto de partida. La única manera que habría de volver a poner en juego a este aliado sería utilizando, por ejemplo, la habilidad especial de **Kaioh Shin**. Para aquellos de vosotros que seáis más perspicaces, probablemente os habréis dado cuenta de que esta estrategia es realmente útil si tenemos en la mano un aliado que queremos poner en juego pero se nos ha adelantado alguien. Como sólo puede haber en juego una copia de cada aliado, la cosa es sencilla: jugamos **Enfado** sobre el aliado de nuestro oponente, que a continuación quedará descartado, y en el siguiente turno podemos poner en juego nuestra copia de ese mismo aliado. Fácil, ¿no? En cuanto a tu pregunta sobre cuándo aparecerán los mazos de ampliación para el **JDR**, lamentablemente por ahora no hay previsto ninguno, pero no pierdas la fe, con estas cosas nunca se sabe...



Javier Castellanos, desde Córdoba, nos pide que le proporcionemos una lista de los aliados más recomendables para utilizar con **Son Gokuh** como personaje. Bueno, pues pensemos un poco: **Gokuh** no tiene problemas de Poder (de hecho, es el personaje más poderoso de todo el juego), así que nuestro objetivo general debería ser acelerar su movimiento todo lo posible. Así pues, yo te recomendaría a **Bulma** y **Ten Shin Han** para empezar, ya que





ambos proporcionan una bonificación +1 al movimiento. Además, sólo incluiría aliados que tengan habilidades especiales, porque no es probable que **Gokuh** tenga que recurrir muchas veces a alguno de sus aliados para entrar en combate. Por lo tanto, completaría la lista con su fiel esposa **Chichi**, así como **Kaioh Shin**, **Mr. Satan**, **Dende**, **Kaioh Sama**, **Roh Kaioh Shin** y **Lemu**, todos ellos aliados con habilidades especiales bastante jugosas. Además, y si quieres un consejo, no estaría mal que metieras en la baraja un par de copias de **Motos espaciales** para que **Gokuh** se mueva todavía más rápido, y por supuesto, las imprescindibles **Aceleración**, **Superaceleración** y **Teletransporte**.

Las dudas de **Vanessa Izquierdo**, que nos escribe desde Barcelona, son totalmente diferentes. Vanessa, que siempre que puede juega con el personaje de **Pan** (¡cómo sois las mujeres!), afirma que en un par de ocasiones se ha encontrado cara a cara con el superpoderoso **Vegeta Baby**, y reconoce ser incapaz de poder derrotar al pérfido monstruo. Bueno, vamos a ver si desde aquí podemos ayudarte, Vanessa. Para empezar, está claro que la diferencia de Poder entre **Pan** (3) y **Vegeta Baby** (15) parece excesiva como para poder salvarla. Pero no es así. Para empezar, siempre que lleves a



Pan deberías intentar que en todo momento esté acompañada por algún aliado que potencie su Poder. Lo ideal sería **Gregory**, que le proporciona un +2, pero también valdrá **Mutenroshi**. Tampoco va mal que tengamos algún aliado que reste Poder a nuestro enemigo, como podría ser el siempre útil **Boo**. En estas condiciones, **Pan** entraría en combate con un Poder de 4 ó 5. A continuación, si queremos tener alguna posibilidad de vencer a **Vegeta Baby**, tenemos dos opciones: una, aprovechar los aliados que acompañan a **Pan** y utilizar **Ataque combinado** para atacar con **Pan** y otro aliado de Poder elevado. La otra opción, que yo recomiendo, es utilizar **Ataque múltiple** o **Estrategia genial**, cartas que nos permiten jugar dos y tres cartas respectivamente (en lugar de una) antes de entrar en combate. Acto seguido, jugamos un par de **Super Saiyan 2** ó **3** ó **4**, y ya tenemos a **Vegeta Baby** contra las cuerdas. Por si todo eso fuera poco, nunca está de más utilizar **Ánimos**, que aunque sólo proporciona un +1 al Poder, no cuenta como carta jugada, y siempre se agradece. Prueba con esta estrategia y seguro que no te fallará, garantizado.

Bueno, pues creo que mi espacio por hoy se ha terminado. Ya sabéis, si tenéis alguna duda, no os lo penséis y enviadlas a mi laboratorio. Yo os la resolveré en un periquete. ¡Hasta el mes que viene!





Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡No hay derecho! Se va una de vacaciones un mesecito de nada, y se encuentra con la habitación revuelta, todas las cartas por el suelo, y a ese renacuajo azul de PILAF durmiendo con mi camisón. Ahora me toca ordenarlo todo y preparar las cosas del cole... Pero bueno, por lo menos vuelvo a estar aquí con vosotros un mes más y eso es lo que cuenta. Por cierto, en KAME HOUSE podéis añadir vuestro e-mail si tenéis, ¿de acuerdo? Pues vamos allá.

• **Angélica Villafañe (Gran Canaria)** tiene varias dudas que paso a contestarle rápidamente. Al principio de **DBGT**, **Son Gohan** tiene unos 37 años, **Marron** unos 23 y **A-18**... pues no lo tengo muy claro, ya que la fabricaron con la edad y el aspecto que tiene actualmente. Tendré que preguntarle a **Klilyn**... También estás interesada en saber por qué a **Son Gokuh** le gusta tanto salir desnudo... La verdad es que creo que no se lo plantea demasiado. Si le molesta la ropa, se la quita y punto. En cuanto a la imposiblilidad de **Gokuh** de usar el cambio de lugar instantáneo en Imegga, fue debido a que con su cuerpo infantil no podía controlar algunas técnicas de las que había aprendido. Afortunadamente, tras la saga de **Baby**, **Piccolo** le convenció de que era capaz de hacer lo que se propusiera, y de esta forma consiguió transportar a mucha gente al nuevo planeta Plant. Un saludo muy grande.

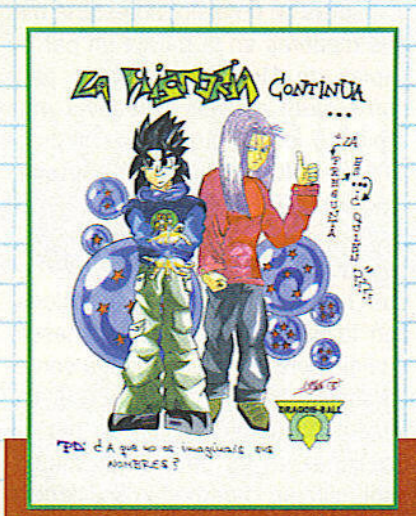
• **Manuel López (Jamilena)** ha conseguido un montón de amigos gracias a la sección KAME HOUSE. Al parecer, antes se encontraba un poco solo, pero desde enero hasta ahora, ha empezado a escribirse con cantidad de gente. Manda un fuerte saludo a todos sus nuevos colegas, pero en especial a **Ana**, **Javi**, **Verónica**, **Graciela**, **Juan**, **María** y **Mª Ángeles**. Me alegro un montón, **Manuel**, y que sepas que aquí en la redacción también estamos contigo. Un abrazo.

• **Carlos Carrasco (Tomelloso)** quiere saber cuál es la dirección para pedir material atrasado. Toma nota, **Carlos**:

NORMA EDITORIAL
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona

Si quieres información o realizar tu pedido por teléfono, el número es el **902 120 144**. En cuanto al mes de aparición que figura en los créditos de algunas publicaciones (como ese número de **EVANGELION** que compraste), siempre se adelanta unos meses, ya que no llega a todas partes al mismo tiempo, y si un lector ve que ha pasado la fecha, posiblemente no lo compre. Hasta otra.

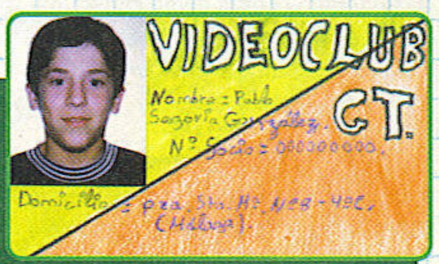
• **Azucena Palomino (Torrente)** tiene un buen montón de cosas de DRAGON BALL, por lo que me cuenta en su carta. Además, quiere saber qué es lo que le ocurre a **A-17** para que su carácter cambie y se vuelva malo en **GT**. La razón de su cambio se debe a que el **A-17** del infierno usa la influencia que tiene sobre él para poseerlo y de esta manera dar lugar al nacimiento del **Super A-17**. Quedan saludadas **Lorena**, **Beatriz** y **Marta** de tu parte y yo te mando un besote.



FRANCISCO RUIZ nos presenta a los tataranietos de SON GOKUH y VEGETA. La verdad, tienen tanta pinta de camorristas como sus antepasados, ¿no?

• **Consti Sánchez (S. José de la Rinconada)** es una supercoleccionista de DRAGON BALL, además de una gran fan de mi padre. Por el contrario, parece que no aguanta a mi abuelo **Mr.**





A la izquierda: **CHRISTIAN BARRIOS (Valencia), el socio 23.714 del VIDEOCLUB GT.** *A la derecha:* **PABLO GONZÁLEZ (MÁLAGA), también se ha fabricado su propio carnet. ¡Muy bien, chicos!**

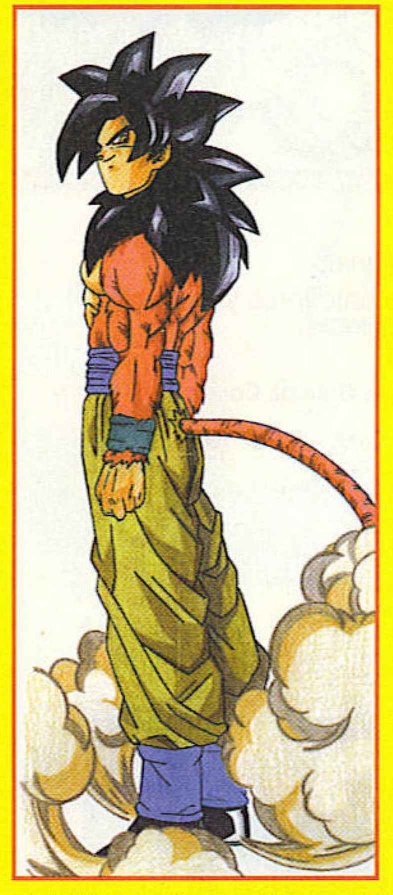
No temen a nada... No suspenden ninguna asignatura... Tienen las mochilas más grandes... Ellos son...

LOS 5 MAGNÍFICOS

1	Son Gokuh	32%
2	Vegeta	31 %
3	Pan	17 %
4	Trunks	12 %
5	Piccolo	8 %

¡Menuda avalancha de cambios después de las vacaciones! VEGETA le pisa los talones a mi abuelo; yo paso a la tercera posición; TRUNKS desciende un puesto y entra en lista... ¡PICCOLO! Tras la lista falsa que coló PILAF el mes pasado, nadie se esperaba este terremoto...

el dibujo del mes



Jesús Mª del Pozo (Antequera) es un verdadero maestro. Esta imagen de Son Gokuh en super saiyan 4 es sencillamente insuperable.

Satan. La verdad es que es un poco chulete, pero a la que lo conoces un poco, es un pedazo de pan. **Consti** tiene curiosidad por saber si **Son Goten** se casa con **Pares**. La verdad es que, dentro de **DBGT**, no, pero... quién sabe. Quizá en un futuro... Si quieres información para hacer una página web sobre **Dragon Ball**, lo mejor que puedes hacer es enviar un e-mail a cualquiera de las que ya existen en castellano y que los mismos autores te pongan al tanto de las cuestiones técnicas y legales. Si quieres direcciones, sólo tienes que consultar nuestra sección www.giru.gt. Ya le diré a mi padre de tu parte que no me haga estudiar demasiado. El problema es que me haga algo de caso...

• **Julio Alberto Escobar** (**Torrellano**), no entiendo bien tu primera pregunta. Dices que si el juego de rol de **DBGT** se vende por separado. ¿Quieres decir si se venden las cartas aparte? Si es así, he de decirte que no, que las cartas vienen incluidas, aunque en cada caja vienen cartas diferentes, para que las puedas intercambiar con otros amigos. No te preocupes, que cuando acaben las secciones **Enciclopedia GT** y **Crónicas DB**, otras ocuparán su lugar. Se avecinan grandes cambios que os van a sorprender. También preguntas que por qué en la serie de manga no hay cosas que aparecen en el animé. Esto no es así, ya que primero se dibujó el manga y después se hizo la serie de animación, donde se añadieron historias para así poder realizar más capítulos. En cuanto a los **GT Files**, verás que en este mismo número hemos vuelto con uno muy especial dedicado a un personaje admirado por muchos de vosotros.

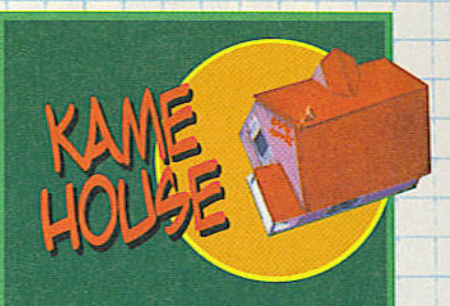
Pues hasta aquí hemos llegado. Un abrazo y... hasta el mes que viene. ■

Tatiana Donate, de Alcalá de Henares, es otra amiga que se apunta al Videoclub GT.



Julio Alberto Escobar de Torrellano, ha realizado este Son Gokuh con ganas de pelea y la indumentaria que usaba en DBZ.

No olvides escribirme
a la siguiente dirección:
**"Hola, soy Pan.
Deja tu mensaje..."**
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es



• **Alex España Arenas**
C/ Plutón nº 10
Algeciras (11207 -Cádiz)
Quiere formar un club. Para ser miembro, hay que mandar una foto y tener entre 12 y 15 años.

• **José Luis Merino**
C/ Valdeserías nº 2, 2º D
(34005-Palencia)
Compra **Carddass**, **Cardass Half**, **Super Battle**, **Visual Adventure**, **Rami Cards, etc...** Vende cards de la **Serie Verde** de **DBZ**.

• **Juan Hernández y Álvaro Herranz**
C/ Adarves nº 24, 2º, puerta A
Molina de Aragón
(19300-Guadalajara)
Para ser de su club has de enviar alguna cosa de **DB** y una foto reciente. A cambio, recibirás un carnet.

• **Montserrat Bergel Cruz**
C/ General Palafox nº 25, 2º 4ª
Castelldefels (08860-Barcelona)
Tiene 13 años y quiere intercambiar dibujos con fans de **DB** y **Ranma 1/2** de entre 12 a 99 años.

• **Mónica Ruano Martínez**
C/ Castillejos nº 10, 2º 5ª
Badalona (08915-Barcelona)
Tiene 18 años y quiere cartearse con gente de su edad que sean fans de **Ranma 1/2**, **¡Ah mi diosa!** y **Tenchi Muyo**.

• **Eva Teruel Cases**
Plz. de los Payeses nº 2, 6º 5ª
(25003-Lleida)
Quiere cartearse con fans mayores de 16 años aficionados a DB y otros mangas. También querría escribirse con gente que tenga información sobre la película **El cuervo**.

¡Esperamos vuestras cartas!



número 11 • septiembre 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Dr. Brief, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Enrique Pilón, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Derechos: Ana García, y Silvio Ajmone
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: María Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Internet y multimedia: Javier Castellano
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, y Xavi Domènech
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Redacción y publicidad
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
norma@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



www.norma-ed.es



¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! ¡Repasad las revistas anteriores y... adelante!!

1. ¿Qué tres ataques de Vegeta se nombran en la Guía de Combate 10?
2. ¿Qué puntuación total saca Kaioh Shin en el Cara a Cara 10 ?
3. ¿Qué deseo da origen al dragón oscuro Chih Shinron?
4. ¿Cómo se llama el zorro amigo de Kajika?
5. ¿A qué villano se enfrentan nuestros héroes en la película El super guerrero Son Gokuh?
6. ¿Quién ganó el 24º Torneo de las Artes Marciales?

¿Ya lo has averiguado?
Pues envía tu respuesta a:
"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona
antes del 10 de octubre. Entre todos los acertantes se sortearán 3 fantásticos **Otaku Packs** de **Dragon Ball GT** de **NORMA Editorial**.
¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!



Solución al concurso anterior:
La respuesta al anterior concurso es la siguiente: **Son Gokuh, Pan, Klilyn, Bra, Trunks, Marron, Videl, Son Gohan, Piccolo, Son Goten, Vegeta, Mr. Boo y Giru.**

Por lo tanto, los flamantes ganadores de 5 fantásticos **Otaku Packs** son:
Eduardo Claure (Madrid), David Álvaro Benitez (Segovia), Luján Fernández Méndez (Asturias), Juán José Durán (Cádiz) y Sonia Navarro (Barcelona).

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

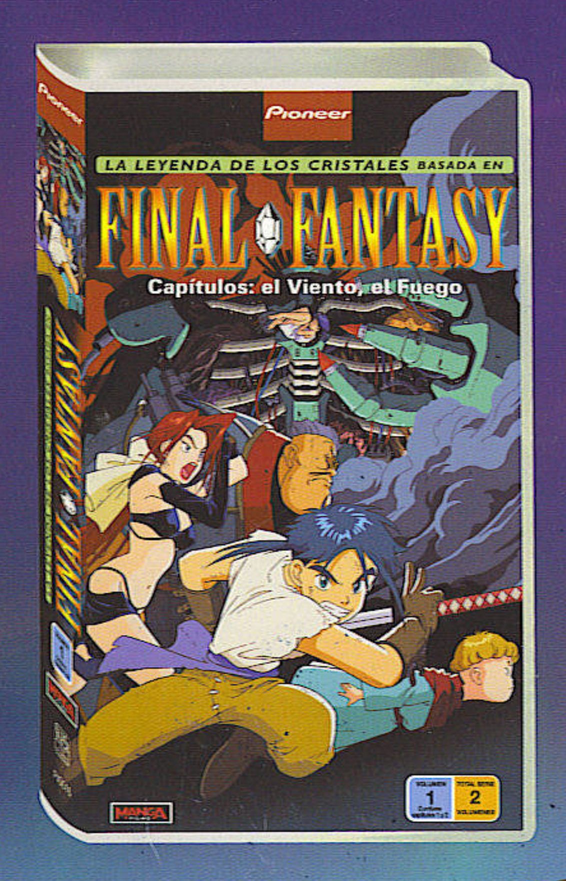
- Acaba la **Enciclopedia GT**, donde podrás conocer el final de **Dragon Ball**.
- En **Videoclub GT**: **¡¡Gokuh Jr!!**.
- Siguen las secciones habituales para que no te pierdas nada sobre tu serie favorita.
- ...y además, una sorpresa **GT**.



Pioneer

La marca del anime.

Tienes mucho que ver...



LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

FINAL FANTASY

La saga de animación basada en el videojuego más espectacular de los últimos años. ¡Vive sus aventuras!



A la venta a partir del 6 de Octubre



Cuando parecía que todo estaba en calma, un nuevo peligro amenaza el mundo de EL-HAZARD...



A la venta a partir del 27 de Octubre



Y próximamente...

El Dr. Slump, la obra más divertida de Akira Toriyama, por fin en vídeo.

